ألعاب النظرية ونظرية الألعاب
(مفهوم اللعبة فى النظرية الأدبية)

تأليف : زولتان فارجا Zoltan Varga
ترجمة: أنور مغيث

أولا ـ مبادئ :

1 - مدخل:

يدلُّ تاريخ العلوم الإنسانية فى القرن العشرين على أن لفكرة "اللعبة" أهمية كبرى فى فهم ثقافتنا. وعلى الرغم من وجود محاولات مهمة فى هذا الصدد، قام بها فى الماضى مفكرون مثل أفلاطون وشيلر، فإن مفكرى القرن العشرين هم الذين أعطوا فكرة اللعبة مكانتها الخاصة فى الفكر الإنسانى.. .لقد فتحت أعمال دو سوسير De Saussure وفتجنشتين Wittgenstein، بوصفها علامة على بداية المنعطف اللغوى للفلسفة، آفاقا للاهتمام النظرى بالألعاب[1]. كما استُخدمت هذه الأعمال نقاط انطلاق لأبحاث خصبة فى هذا المجال. هذا علاوة على الدراسات الكبرى التى تدور حول دور اللعبة فى الثقافة لدى هويزنجا Huizinga وكايوا Caillois، حتى إننا نجد كل مجال من مجالات العلوم الإنسانية قد ساهم فى إلقاء الضوء على الجوانب المختلفة للعبة، أو قد استفاد من وجهات النظر الجديدة التى نشأت عن دراسة ظاهرة اللعبة.

وهكذا، نجد مثالاً فى علم النفس "بياجيهPiaget، وفينيكوتWinnicott"، وفى التربية والاجتماع "كايوا"، وفى الفلسفة "دريدا Derrida، وهنريو Henriot، ولوفيكLevéque "، وفى علم اللغة بـ "نفينست Benveniste"، وفى علم الجمال "جادامار Gadamar " إلخ.

فى الفترة نفسها، تشكل ميدان جديد مستقل فى مجال الرياضيات، انطلاقا من أعمال فون نيومان Von Neumann. وهذه الأعمال ـ من حيث المبدأ ـ قد صيغت لحل مشكلات الرياضيات التى تعد من الناحية النظرية "ملتبسة"، إلا أن نظرية اللعبة بالمعنى المباشر تحتل اليوم مكانًا مهما خصوصا فى علوم الكومبيوتر، والاقتصاد والسياسى والبيولوجيا؛ إذ سرعان ماتسربت المفاهيم المرتبطة بها مثل: "المصادفة ، إستراتيجية قصوى، محيط بيئى، منافسة، إلخ" إلى العلوم الإنسانية، وأعطتها دفعة جديدة. وتبدو اللعبة اليوم، حاضرة فى كل الحقل الخطابى للمعرفة. ومع تكاثر وجهات النظر حولها، أصبح مفهوم اللعبة شبحا إلى حد ما، أو غولا مفاهيميا يرمز إلى شهية الإنسان الحديث للمعرفة: قليل من هذا، قليل من ذاك، قليل من كل شىء، وكل هذا معا.

فى مثل هذه الظروف، لايكون اقتضاء بعض الصرامة النظرية عائقا أمام التأمل، بل إنه يتيح له الإمكانية الوحيدة ليتفادى الانتقائية الفادحة. وحتى إن كانت دراستنا هنا بعيدة بشكل كبير عن التناول الفلسفى، ينبغى علينا مع ذلك أن نشرع فى إضاءة المفاهيم التى تخص مجال اللعب.

ولعل هذه المهمة تبدو ضرورية جدًا لأن الموضوع الذى يهمنا هنا، وهو العلاقة بين الأدب واللعبة، تحيط به شبهة الاختيار الاعتباطى.

2 - اللعبة موضوعًا للمعرفة وموضوعًا للخطاب :

اللعبة موضوع مثير بالنسبة للخطاب النظرى. إن طرحنا للتساؤل: "كيف نتكلم عن اللعب؟" يفتح أمامنا طريقا مزدوجًا، أو مشروعين للتحليل مختلفين أنطولوجيا: خطابا يتعامل مع الموضوع نفسه أى اللعبة، وخطابا على الخطابmeta - discours يهتم بشروط الكلمة المطروحة على الموضوع. وعلى هذا النحو، يمكننا أن نصوغ مقولات، وأن نهيئ ترتيبات، وأن نجمّع عناصر، وأن نبحث عن الهوية والاختلاف بين كلا المستويين.

وتنطلق التأملات المنهجية التالية من فرضية مؤداها أن هذين المستويين لا يمكن فصلهما، وأنه يمكن صياغة اللعبة نظريا فى يسر، شريطة أن تكون صياغة نظرية تأخذ فى الحسبان عدم انفصال المنهج عن الموضوع والمتن Corpus.

ولكن، لماذا نتخذ كل هذه الاحتياطات؟ في الواقع، إن المحلل - أمام تنوع ظواهر اللعب، وتعدد وجهات النظر للموضوع ما بين تاريخية ونفسية، واجتماعية، وإثنولوجية، وجمالية، إلخ - يجد نفسه في موقف مشابه لموقف سوسير، حيث يسعى، أمام الخليط المتنافر للغة، لأن يستخلص من الفوضى الظاهرة للرسائل مبدًا للتصنيف وموطنًا للوصف[٢].

هذه الغواية البنيوية، التى يصفها بارت عند تحليل النصوص السردية، تتمثل فى التصنيف، والبحث عن نموذج عام للألعاب. بل وتتمثل قبل كل شيء فى العثور على ملمح أساسى نستطيع انطلاقا منه أن نؤسس " علمًا للعبة"، يمكن أن تجد فيه كل لعبة مكانها، ويمكن لنسق فى العمق (غير المرئى) أن يزيل فوضى السطح (المرئية). والحال أن اللعب يقاوم منذ أكثر من قرنين مثل هذه المحاولات.

يدعم هذا المشروع البنيوى، برغم ما به من نزوع اختزالى واضح، فرضيتنا الخاصة بتشكيل موضوع المعرفة؛ إذ لايمكن أن نفحص اللعبة بما هى كذلك. فاللعبة بوصفها موضوعًا للمعرفة لاتوجد بصورة منفصلة عن المشكلات التى تنبثق عنها، وبالتالى لا يوجد علم مستقل للعبة؛ لايوجد خطاب عن اللعبة يمكنه أن يمسك بموضوعه دون إحالة خارجية، أى أن يتناول موضوعه هذا فى سياقه الأصلى. ومع ذلك، فنحن نقع من وقت لآخر على دراسات مخصصة للتصنيف الشامل للألعاب، وعلى باحثين يسعون للوصول إلى تعريف نهائى لها. ونرى أبحاثًا مثل أبحاث هويزنجا Huizinga وكايوا Caillois تقودنا فى هذا الاتجاه .حول هذه النقطة - بعد جيل ديلوز Gilles Deleuze وفيلكس جاتارى Felix Guattari - علينا أن نلجأ إلى تمييز ممكن بين الفكرة notion والمفهوم concept. هكذا يكون بوسعنا أن نتحدث عن "الفكرة" التى يمكن تعريفها وكأنها موجودة فى موسوعة إلهية وخالدة. فى هذا العالم الثابت تسود الحقيقة، حقيقة ينبغى الاقتراب منها عبر وسائل تتسم بالدقة أكثر فأكثر، ويتمثل نشاط الباحثين فى وصف حالة للأشياء يطلقون عليها "الواقع". ويحتوى مثل هذا النظام " الطبيعى" للأشياء فى ذاته على معناه الذى علينا فقط اكتشافه. إن ما يهم هو ما يترتب على مثل هذا التصريح الفلسفى، أى المنطوق والعقيدة بدلا من الفعل أو الحدث الذى يؤدى إلى بزوغ هذا التصريح. فى المقابل، يستدعى المفهوم تصورا آخر عن العالم، ويمنح وظيفة مختلفة للبحث الفلسفى. المفاهيم نتاج عمل نظرى، هى مبدعة بعناية (وممهورة بتوقيع) من قبل المفكرين. كل مفهوم يحيل إلى مشكلة، أو إلى مشكلات، بدونها لا يكون له معنى[٣].

لا تهدف بالتالى هذه المفاهيم إلى تمثيل وضع للأشياء. كما أنها لا توجد جاهزة، بل على العكس تشارك فى عملية صياغة العالم مفاهيميا، وتندمج فى بناء ذهنى مركب ونظام متفرد للأفكار[٤].

إن عدم الاتفاق الواضح بين هذه الأنماط المختلفة للدراسة، وبين وجهات النظر المختلفة الممكنة حول تعريف شامل للعبة[٥]، بالإضافة إلى التأرجح الاصطلاحى بين اللعبة بالمفرد والألعاب بالجمع الموجود فى أغلب التحليلات، كل هذا يقتضى تنظيرًا ضروريا لمجال اللعب، على شرط أن يتم الحديث عنه بوصفه موضوعا للمعرفة. وحتى فتجنشتين من جانبه ومن منظور مختلف نوعا ما، لايقول شيئا آخر.. إن استحالة تحديد جوهر مشترك تشارك فيه كل الألعاب، واستحالة أن نجد القاسم المشترك[٦]، وأن نعطى مجموعة مغلقة من المعايير التى تسمح بتمييز كل الألعاب، والألعاب وحدها داخل إطار تعددية الموجودات، هذه هى الموضوعات التى استوقفت فتجنشتين فى أبحاثه الفلسفية. ولكى يتخلص فتجنشتين من التعريف بالماهية، قدم مفهومه عن التشابه العائلى الذى يسمح بصياغة مفاهيم عن ظواهر منتشرة كالألعاب: ونحن نرى من خلال الأنماط المختلفة للعلاقات بين الألعاب شبكة معقدة من التشابهات التى تفيض وتتقاطع، تشابهات فى التفاصيل أو فى الجملة[٧].

كل هذه الملاحظات تحدد طريقا منهجيا للتأملات التالية، وكل دراسة تريد أن تثبت أنه ثمة علاقة وثيقة بين الأدب واللعبة (تكافؤ، تشابه، هوية، علاقة توليدية) عليها أن تفحص هذين المفهومين: الأدب واللعبة. وعلى خلاف تعريف فكرة ما يقتضى هذا الفحص عملا نظريا. وهكذا، عندما نتناول العلاقة بين الأدب واللعبة لن نحتكم إلى فكرة مسبقة ومطلقة عن اللعبة، تكون غير

تاريخية وخالية من كل تنظير، ولكن مهمتنا بالفعل ستكون فحصًا لوظيفة اللعبة ووضعها النظرى بوصفها موضوعًا مفاهيميا لمقاربات شتى خصوصا بنشاط بالغ التعقيد مثل الأدب. وعلى هذا، سوف يكون تحليلنا على مستوى ما ورائى نحاول فيه أن نرسم "جغرافيا للمفاهيم المختلفة المسماة لعبة". أى نعين كل مفهوم للعبة فى إطار الفكر المركب الذى ينتمى إليه، ونقف على علاقاته مع المفاهيم الأخرى، المكونة للإشكالية نفسها. وبهذا نجتاز الخطوة الأولى لمسيرتنا. على أى حال لن نتوقف عند الفصل بين مختلف التناولات (وكذلك مختلف موضوعات المعرفة) بعضها عن بعض، أو عند قابلية الموضوعات المتنوعة للخطاب للقياس.

فى خطوة ثانية، سنحاول الوقوف على صلات القرابة بين مختلف النظريات التى يبزغ فيها مفهوم للعبة. إن مراجعة "آثار النظرية" وتقاطع المشكلات والمناهج المفاهيمية يشير إلى انزلاق، وإلى تغيرات غير متوقعة فى بعض الحجاج الخاص بموضوع اللعبة[8].

وليس لهذ الموقف النقدى الذى تبنيناه إزاء محاولات تعريف اللعبة أى نية لفرض خطاب على الخطاب يزعم أنه حدسى وعام وطبيعى. بل على العكس، نحن واعون بأننا لانستطيع أن نفلت من العوائق التى بينتها التحليلات المختبرة، وأن علينا أن نأخذ فى الخسبان أن نكون واعين بمسلماتنا الخاصة.

3 - الإشكالية فى الأدب :

وفيما يتعلق بالنظرية الأدبية، اتخذ تطبيق نتائج البحث فى اللعبة ثلاثة اتجاهات أساسية بين دروب كثيرة ممكنة حتى الآن:

أولها: التأسيس لعلاقة توازى بين أنطولوجيا العمل الفنى وأنطولوجيا اللعبة. ونشدد فى هذا الإطار على أن كلا النشاطين يكون بلا قيود، وأنهما مصحوبان بوعى خاص بواقع ثان، مستقل عن واقع الأنشطة الأخرى للحياة الإنسانية، وأنهما يمزجان بين أفكار مثل الحد والحرية والاختراع. ويمكن أن نسمى هذا الاتجاه بالغواية الأيديولوجية.

الاتجاه الثانى: وفيه يميل منظرو الأدب إلى أن كلا من الأدب واللعبة يحكمهما قواعد. إذ يمتد تصور الشعرية لعبة بجذوره إلى النزعة الكلاسيكية. وحسب هذا الاتجاه يكمن الإبداع الفنى فى تجاوز عقبات اللغة، وفى قراءة القواعد الشعرية وإبداع أسلوب شخصى للعب[9]. فى هذه الغواية المعيارية ينبغى تعلم القواعد التى من شأنها أن تؤسس لعمل جيد الصنع.

الاتجاه الثالث: يمكن أن نتحدث هنا عن الغواية السيكولوجية التى تسعى إلى إسناد وظيفة اللعب نفسها إلى وظيفة للأدب وللقراءة، تؤدى إلى إدماج الطفل فى محيطه الاجتماعى وإلى تسامى رغباته. هذه الطريقة فى إدراك التشابه بين اللعبة والأدب هى محط اهتمام مشترك بين المحلل النفسى وعالم الاجتماع، إذ يحاول مفهوم الحاجة إلى القراءة، فى ضوء الأبحاث الخاصة باللعبة، أن يضع الأدب داخل الاقتصاد الشامل للمجتمع الحديث كما يضعه داخل الحياة الفردية للذات[10].

وحتى نيسر على القارئ هذا العمل النظرى، يمكن أن نستند إلى مجموعة كبيرة من "النصوص اللاعبة" Ludiques. لدينا من وجهة نظر التاريخية والأمبريقية الكثير من الأمثلة على حضور اللعبة فى الأدب. من جهة، هناك كتب (ولاسيما الحكايات والروايات، ولكن هناك قصائد أيضا) تكون فيها هذه اللعبة أو تلك (واقعية أو خيالية) هى "الموضوع"، أو الأطروحة الصريحة للأعمال[11]. ومن جهة أخرى، يمكن إدراك اللعبة بوصفها مبدأ مولدًا للعمل، أى بوصفها ممارسة تقود إلى إنتاج النصوص، ويكفى النظر إلى المعارضات الشعرية للتروبادور فى العصور الوسطى، وإلى اللعب البارع بالكلمات فى بلاطات عصر النهضة. وباقترابنا من عصرنا، تتزايد الأمثلة وتتلاقى مع رغبة الجماعة فى أن تؤسس حركات - عبر إبداعها أعمالا فنية - تتجاوز أو بالأحرى تزيح حدود الفن. إن حركات، مثل السريالية والمواقفية(*) situationisme أو جماعة الأوليبو(**) Oulipo،

(*) "الأممية المواقفية"، جماعة تشكلت فى بداية الستينيات من القرن العشرين، بشكل رئيسى فى فرنسا، وأدت دورًا بارزًا فى انتفاضة الشباب عام ١٩٦٨. وتجمع فى عقيدتها بين التحليل الطبقى الماركسى والنزعة =

تعزو إلى اللعبة - لأسباب مختلفة - دورًا مهمًا فى الممارسة الفنية وفى إنتاج الأعمال وفى تحديد أوضاعها الأيديولوجية. وبرغم ذلك، فلن يعرض بحثنا إلا بالكاد للظهور الملموس لمجاز اللعبة فى الأعمال الأدبية. فمما لاشك فيه، أن هذا الموضوع يستحق بالتأكيد تحليلاً مستقلا. ولكن الطريقة التى نعرض بها إشكاليتنا تجبرنا على أن نستبعده من الفحص الأمبريقى والتاريخى لهذه النصوص. إن ما يهمنا فى موضوع اللعبة هو الوظيفة التى يعزوها لها بعض المنظرين فى إدارك أداء الأدب بحسبانه مجالاً لإنتاج المعنى.

ما أيسر القول بأن الأدب لعبة كبيرة رائعة، كما يقول هويزنجا على سبيل المثال. وحتى لا نتورط فى مشروع بحثى مترامى الأطراف، وحتى نستطيع كشف الأفق الذى تتلاقى فى إطاره أسئلتنا عن الأدب واللعب، كان من الواجب أن نحدد إشكاليتنا، وأن نقصر السؤال هنا عن مشكلة محددة، وهى: دور مفهوم اللعبة فى إطار تيارين كبيرين فى النظرية الأدبية فى أيامنا، وهما التأويل والتفكيك (أو ما بعد البنيوية الجديدة). ولهذا سوف نقوم بالتركيز على الإستراتيجيات التى يمكن أن يقدمها لنا هذان التياران تجاه النصوص الأدبية مهملين قدر الإمكان تضميناتها الفلسفية.

ثانيا - شذرات من تاريخ استعارة اللعبة فى الفكر الإنساني:

1 - أصوات التاريخ:

يغرينا أحيانا أن نفسر الاستخدام الشائع لمفهوم اللعبة فى الآونة الأخيرة - برغم عمليات الانتفاء النظرى المرتبطة به - بوصفه تجليًا لروح العصر أو عرضًا من أعراض الحقبة التى نعيشها. هذا الاهتمام الكبير بمفهوم اللعبة فى القرن العشرين[12]، والذى يتنوع فى غمار سلسلة كبيرة من التناول المجازى إلى الوصف العلمى، يبدو أنه يؤدى دورًا فى وعى الإنسان الحديث بذاته، وفهمه للعالم الذى يحيط به أيضًا. ولكن عند هذا المستوى من التناول، نصطدم مباشرة بتعاليم فرويد التى ترى أن هذا الوعى نفسه ما هو إلا نتيجة لقوى مختلفة وليس أساسًا عميقًا للفكر.

إن الإحاطة بأهمية اللعبة فى منظومتنا المعرفية الراهنة تقتضى منا إنجاز تحليل "أركيولوجى" للحداثة، يكون هدفه تحديد موقع اللعبة فى شبكة مفاهيم حقبة تاريخية معينة. ولكن هذه المهمة الكبيرة تخرج عن نطاق بحثنا هنا، لذا سيكون علينا أن نكتفى فقط بالإشارة إلى بعض مسارات الأركيولوجيا التى حددت مستقبل مفهوم اللعبة.

تبدو فكرة اللعبة أداة لنقد الميتافيزيقيا التقليدية، أى لنقد الفكر القائم على مقولات الأصل والغاية والحضور والجوهر. تتوالى جهود الفلاسفة من أجل إعادة كتابة "العمل" العقلى وخلخلة مجاله التقليدى، والعثور على مجال ما يزال بكرًا يمكن من ممارسة الفكر وقد تحرر من القيود القديمة. وقد استطاع الفلاسفة أن يصلوا إلى هذه الغاية باكتشاف مفهوم اللعبة فى الفكر الإنسانى.

ومع ذلك، تساءل بعض هؤلاء الفلاسفة عما إذا كان ما يطلق عليه "هامشية اللعبة" يخلو بالفعل من أى بعد ميتافيزيقى، كما تساءلوا عما إذا كانت اللعبة تقع حقا خارج التعارضات الميتافيزيقية الكبرى، وعما إذا كان مفهوم اللعبة قادرًا حقا على أن يفتح عصرًا معرفيا جديدًا - وربما أيضا عصرًا أخلاقيا جديدًا - فى تاريخ الفكر.

لكى نجيب عن مثل هذه الأسئلة، لايمكن لنا أن نستغنى عن تصنيف التناولات المختلفة للعبة على مر التاريخ. تلك التناولات التى تؤثر صراحة أو ضمنا فى تصورنا للعبة الشائع اليوم.

=التحررية الفوضوية. وأبرز أدبياتها كتاب"مجتمع الفرجة" لجى ديبور Guy Debord، والذى ترجمه للعربية الأستاذ أحمد حسان.

(**) Oulipo كلمة مستحدثة اختصار "Ouvroir de la litérature potentiell" ، وتعنى مختبر الأدب المحتمل، وهى جماعة تكونت فى فرنسا فى النصف الثانى من القرن العشرين، وتحلقت حول الأديب ريمون كونو Raymond Queneau، واهتمت بتوليد المعانى المختلفة من خلال اللعب بالألفاظ والبحث عن موسيقى الكلمات، وفرض مجموعة من التحديات من نوع "لزوم مالايلزم"، ومحاولة تحقيقها، مثل محاولة جورج بيريك Georges Perec كتابة رواية خالية من الحرف المتحرك E أكثر الحروف استخدامًا فى اللغة الفرنسية.

محور هذا التصنيف قد لايتفق مع الحدود العلمية الخاصة بتحليلات اللعبة. ولذا تبنينا معيارًا منهجيا لكي نؤسس تصنيفا علميا لها. فميزنا بين نمطين رئيسيين للخطاب عن اللعبة: الأول يوصف بأنه فينومينولوجي، والثانى تأملي.

ويتعرض الخطاب المسمى بالفينومينولوجى للألعاب "الواقعية" فى تعددها العيني. وهدفه هو أن يصف بصورة تفصيلية شاملة هذا التنوع فى الألعاب بفضل صياغة تعريف يجمع أهم سماتها الجوهرية. وهذه المهمة تكون في الغالب مصحوبة بتصنيف أو ترتيب للألعاب. وانطلاقا من هذا التصنيف، يمكن لمجال اللعب أن يرتبط بالقطاعات الأخرى فى الثقافة والحياة الإنسانية.

الخطاب الثاني، التأملي، يتمثل عمومًا فى التخلص من الجانب العينى للألعاب، أو على الأقل اختزاله إلى مجرد بضع سمات مختارة بعناية. وهكذا، بتفريغ مفهوم اللعبة من بعده العينى المحدد يكون المفهوم مهيئًا للقيام بوظيفة خصوصا فى بناء نظرى صالح للتعامل مع مشكلة متعلقة بشيء آخر مستقل عن الجانب العينى فى اللعبة.

هذان النمطان الأساسيان للخطاب عن اللعبة لايوجدان أبدًا منفصلين تمام الانفصال. فهما اتجاهان لايستبعد أحدهما الآخر. ويتحكم فى علاقتهما مبدأ هيمنة الواحد منهما على الآخر. وسوف نحاول فى الصفحات التالية تقديمهما من خلال فلسفة الفن عند شيلر Schiller (الطريق التأملي)، وأيضا من خلال التناول الحدسى وشبه الطبيعي لدى هويزنجا وكايوا.

وفى النهاية، ينبغى الاعتراف بأن هذا الجزء لن يستهدف تقديم فصلين عرضًا لتاريخ مختصر لاستعارة اللعبة فى العلوم الإنسانية فحسب، وإنما يهدف أيضا إلى بلورة تحليلات نقدية لاستخدام مصطلح "اللعبة" عند التأويليين وعند من يدعون بالتفكيكيين.

2 - طريق الفلسفة التأملية:

أعطى القرن العشرون للعبة مكانًا متميزًا من شأنه أن يجعلنا ننسى أن هذه الكلمة كانت ـ فيما سبق وحتى وقت قريب ـ تستدعى أمام محكمة العلوم وهى مصحوبة بعدة دلالات سلبية.

كانت اللعبة ـ بوصفها نقيضًا للجدية والبحث الدءوب عن الحقيقة ـ تنتمى تقليديا إلى ممارسات السفسطائيين.

هذا ما كان شيلر يعتقده، وهو الذى كان أول من أعطى دورًا مركزيا لمفهوم اللعبة فى رسالة نظرية. لقد افتتح شيلر بكتابه "رسائل حول التعليم الجمالى للإنسان"(١٣)، طريقا طويلا ينتصر للعبة فى العلوم الإنسانية. ولكى نفهم الوظيفة التى يخصصها لها فى فكره، علينا أن نتجنب أى استخدام حدسى لهذه الكلمة. يبين لنا شيلر بوضوح أنه يلجأ إلى مفهوم مثالى ومجرد للعبة. ويتعارض هذا المفهوم المثالي، وبمزيد من التحديد ممثلاً فى "غريزة اللعب"، مع الموضوعات التافهة التى سميت عبر العصور بهذا الاسم (L.P.219)(*). لاينبغى لنا هنا أن نتذكر الألعاب المستخدمة فى الحياة الواقعية تلك لاترتبط فى العادة إلا بموضوعات مادية(L.p.221).

وبالتالى سيكون مستهجنًا نوعًا ما أن نتعامل مع أطروحة شيلر وكأنها بديهية: "فالإنسان لا يلعب بالمعنى الكامل لهذه الكلمة إلا حيثما يكون إنسانًا"، و"لا يكون إنسانًا تمامًا إلا حيثما يلعب" (L.p.221). ونستنتج من التحول الحادث فى هذه العبارة أن فكرة الإنسان وفكرة اللعب يفترض كل منهما وجود الآخر. وهذا يفضى بنا إلى الحلقة المفرغة لهذا المنطق، اللهم إلا إذا كان هناك تطابق كامل بين المفهومين: ولكن فى هذه الحالة، تؤدى سلسلة التحولات إلى مجرد تحصيل حاصل: الإنسان ليس إنسانًا إلا عندما يكون إنسانًا، لا يلعب إلا حيث يلعب. ومع ذلك لا يكون تحصيل الحاصل خلوًا تمامًا من المعنى. إذ يتحدد أساس البناء الفلسفى لشيلر حول تقاطع هذين المفهومين. تتمثل فلسفته فى ملء الفجوة التى تركها التصور الثنائى للوجود الإنسانى عند كانط فى كتابيه الأولين "نقد الفعل الخالص" و"نقد العقل العملي"، وذلك بفضل برهنة شيلر على الوحدة الخفية بين اللعبة والإنسان والجمال. وفى تصور شيلر، تقوم فكرة الإنسان ذاتها بعملية

(*) ما بين القوسين يشير إلى الحروف الأولى من اسم المرجع (والمذكور بالتفصيل فى قائمة الهوامش الموجودة فى آخر المقال)، ثم رقم الصفحة.

● التأليف والتركيب للثنائية الجذرية فى الطبيعة الإنسانية (الوجود الأخلاقى والطبيعى فى آن). ويمكن الوقوف على التحديد المزدوج "للذات" فى الفلسفة المثالية الألمانية من خلال:

أولاً: مفهوم الشخص؛ "الشخص ينبغى له إذن أن يكون أساس ذاته . لنصل إلى فكرة الوجود المطلق المؤسس على ذاته، أى إلى الحرية" (L.P.175)، أى قوانين الكائن الأخلاقى المتخلص من كل تحديد زمانى أو مكانى، من كل سببية والذى هو الشخص وهو ما يتجلى فى الغريزة الصورية L instinct formel. هذه الغريزة الصورية تهدف إلى إلغاء الزمن والتغيرات، وإلى معرفة الواقع انطلاقا من مبادئ قبلية. وموضوع الغريزة الصورية إذا ما بيناه من خلال مبدإ عام، هو الصورة بمعناها الحقيقى والمجازى على السواء؛ إذ تحتوى هذه الكلمة على كل الخصائص الصورية للأشياء ومجمل علاقاتها التفكير (P. 215) .

ثانيًا: المفهوم الذى يحدد الذات هو الحال Zustand ، وهو لا يتوقف وجوده على الشخص وبالتالى لايكون مطلقا.. ولكنه يحدث بوصفه نتيجة (L .p.175). وهكذا يكون الحال دائمًا آنيا وخاضعًا للزمن والتغيرات (المكانية، الزمانية، السببية). ينتمى الحال بوصفه الوجه المقابل للشخص فى مفهوم شيلر عن الذات إلى غريزة أخرى "أسميها حسية (التشديد من عندى) تنبع من وجودنا البدنى ومن طبيعتنا الفيزيائية، ودورها هو حشر الإنسان فى حدود الزمن وتحويله إلى مادة (L.p.183). موضوع الغريزة الحسية هو الحياة التى تشمل كل وجود مادى وكل حضور.

● من أجل إعادة الوئام إلى الطبيعة الثنائية للإنسان، يقدم لنا شيلر غريزة ثالثة هى غريزة اللعب. وتتمثل وظيفتها فى السماح بالاتصال بين الغريزتين الأخريين (الصورية والحسية) وفى إعطاء دور دال لمفهوم الجمال فى البنية الأنثروبولوجية للإنسان. موضوع غريزة اللعب ـ إذن ـ يسمى صورة حية،ويستخدم هذا المفهوم للتعبير عن كل الخصائص الجمالية للأشياء. وهو بالمعنى الأوسع للكلمة ما يسمى بالجمال (التشديد من عندنا) (L.p.215). الجمال مفهوم خالص للعقل لأن استنتاجه يقوم فقط على مبادئ قبلية. وهو بهذا يتطابق مع مفهوم الإنسان، بوصفه "بحثا" عن الوجود المطلق بواسطة وجود محدد، وعن الوجود المحدد بواسطة وجود مطلق (L.p.205).

فى النظام الذى وضعه شيلر،نجد أن غريزة اللعب، ومن خلالها الفن، هى التى تحقق التركيب التام للعقل مع الحواس، وهى التى تدخل الصورة إلى المادة، وهى التى تظهر ما هو غير زمنى فى الزمن بحسبانه تمثيلا للانهائي،و هى التى تدرك الحقيقة الخالدة فى تعدد المحسوس. ومع أن مثل هذا التأثير المتبادل يتكون لدى شيلر بحسبانه "مستقبلا قطعيا"، ومع أن منشأه يبدو غامضًا، فإن التصالح بين الملكات كافة لديه يظل ـ بشكل ما ـ هومنبع الفن فى جدليته.

● من الواضح أن شرعية الإستطيقا فى مواجهة الفلسفة والعلوم، وتسويغ الفن بوصفه نشاطًا خاصا للإنسان، هما من الدوافع التى تحرك مسيرة شيلر لتطوير أفكاره عن الفن فى إطار الفلسفة الترانسندتالية (المتعالية) الكانطية. ولأن الفلسفة الكانطية تتأسس على المبادئ القبلية، لم يتمكن شيلر من تحليل الظواهر، أى من تحليل المعطيات البعدية النابعة من ملاحظة الألعاب، والمسماة بالمادية، ومن فحص طريقة أدائها أو بنيتها أو فئاتها. وبسبب هذا النقص، لايشير كتابه إلا لماما وعبر إشارات غامضة إلى صفات اللعبة، يمكن لنا انطلاقا منها أن نقيم توازيا بين النشاطين (الفن واللعب)[١٤].

فى نهاية الأمر، يستخدم مفهوم اللعبة، داخل البناء التأملى لدى شيلر فى تأسيس استقلالية مجال الفن،مانحا إياه أسسه الأنثروبولوجية، ومؤكدًا الأطروحة الكانطية عن "المتعة المنزهة عن الغرض".

3 - نحو فينومينولوجيا تقريبية للعبة :

لعبة أم ألعاب؟ ليس هذا سؤالاً يفتقر للأهمية. وتتجلى أهميته فى ذلك التردد والتأرجح، والذى يبديه أغلب المؤلفين الذين تعرضوا لهذا الموضوع. إذا كان التناول التأملى قد بدا أنه يفضل المفرد، فإن التحليل الذى ينطلق من الوقائع الملموسة الواقعية يجدر به بلاشك أن يلتزم بالجمع. ● من وجهة النظر هذه، يعبر كتاب روجيه كايوا الذى نقدمه فى بحثنا هذا نموذجًا، عن انحياز

مسبق: الألعاب والبشر[15]. يبدو الاهتمام المؤقت بالتعددية على حساب العمومية، التى تعبر الحقب والأمم والثقافات، وكأنه لا مفر منه لكل دراسة تستخدم مفهوم اللعبة مجازا أو نقطة مرجعية، أو موضوعا للمقارنة. وحتى لو تمسكنا بفكرة عن اللعبة قابلة للإدراك حدسيا، فإن هذه الفكرة لاتتحدد إلا بواسطة تعددية اللعب التى تتم على أكثر من مستوى للواقع.

وقبل أن ندلف إلى مهمة تعديد خصائص " الألعاب الواقعية "، وتقديم تعريف هيوزنجا وكايوا، علينا أن نتوقف برهة عند هذه الصفة: "واقعية" .. فماذا نعنى بألعاب واقعية؟ أهى الألعاب العينية التى يمكن ملاحظتها ؟ إنه أمر يفيدنا بعض الشىء. ولكن لو اكتفينا بالنظر إلى الظواهر العينية، يمكن لكل نشاط لعبى أن يبدو عبثيا. فقد يبدو مشهد فيه أفراد يجرون خلف شئ مستدير وعندما يدركونه يركلونه بأقدامهم مشهدًا مجردًا من المعنى من منظور الوقائع القابلة للملاحظة، ولكن عندما نأخذ فى الحسبان قواعد هذا النشاط، والطريقة التى يكون منظما بمقتضاها (والتى لا تكون على الإطلاق مثل قواعد النظام العينى وطريقته) ننفتح على آفاق جديدة للتأمل: إن التعقيد البادى فى هذا الكيان، وتغاير عناصره المكونة لايخضعان بالضرورة إلى المقولات الأنطولوجية التقليدية. والتخلى عن المشروع الوهمى الرامي إلى مشاهدة خالصة فى مجال اللعب[16]، يقودنا إلى إمكانية تأسيس فينومينولوجيا اللعب. علينا أولا، لكى لانخلط التناول الذى نقدمه هنا مع الحركة الفلسفية، أن نحدد ما نعنيه بكلمة "فينومينولوجيا". لقد تم استعارة هذا المصطلح لتحديد خطاب مزدوج يتضمن من جانب، الوصف البنيوى لمجموعة من الوقائع العينية (طريقة إجراء جرد)، ومن جانب آخر، دمج هذه الوقائع فى نسق تفسيرى يعطيها معنى، ويجعلها ذات دلالة. هاتان العمليتان متكاملتان، وهما يتحدان فى كل. وكما رأينا من قبل، تبدأ مهمة التصنيف والتعريف على مستوى اللغة والتى تمثل هى الأخرى جزءًا من الواقع الملاحظ لدى أشباه الفينومينولوجيين. وربما لا نجد تحليلا للعبة إلا وهو مستعين بمختلف المستويات السيمانطيقية لهذا المصطلح. إن المقارنة بين المترادفات فى مختلف اللغات، وفحص انحرافات المعنى بين اللغات، وإدراك المعنى المجازى والاستعارات الشائعة، كل هذا يشير إلى الاتجاهات الرئيسية للبحث فى اللعبة.

وأشهر ممثلين لهذا الاتجاه هما بلاشك يوهان هويزنجا وروجيه كايوا. فمن النادر أن نجد كتابًا فى هذا المجال لايرجع إلى أعمالهما. وتلتقى أكثر الدراسات عن اللعبة - برغم الاختلافات الشديدة المحبطة - حول عدد قليل من الأطروحات التى يسلمان بها بوصفها نقطة انطلاق للأبحاث الخاصة بكل واحد منهما. ويعزى إلى هذين المؤلفين الفضل فى تلخيص هذه الأطروحات فى صورة جامعة.

وهكذا، يعرف هويزنجا اللعبة فى كتابه "الإنسان اللاعب Homo Ludens"[17]، بوصفها فعلا حرا يتم الشعور به بحسبانه "خياليا Fictif ويوجد خارج الحياة الجارية، وقادرا برغم كل ذلك على أن يستغرق اللاعب تماما. إنه فعل متخلص من كل مصلحة مادية ومن كل منفعة، فعل ينجز فى زمان ومكان محددين قصدًا، ويجرى فى نظام وفق قواعد محددة، ويستدعى فى الحياة علاقات بين مجموعات تحيط نفسها بالسر طواعية"[18]. وبالرغم من أن كايوا يصف هذا التعريف بأنه مفرط فى الاتساع، ومفرط فى الضيق فى آن (JH. P. 33)، فإنه بدوره يستخدم تقريبًا كل هذه العناصر فى تعريف اللعبة. فاللعب لديه هو "نشاط":

أ - حر: لايجبر عليه اللاعب، وإلا فقد فى الحال طبيعته.
ب - منفصل : أى قائم فى حدود للزمان والمكان محددة ومثبتة سلفًا.
ج - غير مؤكد: حيث إن المسار لايكون محددًا ولا النتيجة معروفة مسبقًا.
د - غير منتج: لايخلق ثروات ولا عناصر جديدة من أى نوع.
هـ - مقنن: خاضع لأعراف تعطل عمل القوانين العادية وتقيم تشريعًا جديدًا مؤقتًا هو وحده الذى يعتد به.
و - خيالى : مقرون بوعى خاص بواقع بديل، أو مقرون باللاواقع فى مقابل واقع الحياة الجارية (JH, PP. 42. 43).

علـى الـرغم مـن أن هذه المعايير متنافرة، فإن هناك عملية عامة قائمة على البدائل تخترق كل هـذه الـتعريفات المختلفة. فى المقام الأول، هناك عالم قائم بذاته، مستقل له زمنه الخاص ومكانه الخـاص، قواعـده تـتعارض مـع "الحيـاة الجاريـة" و مـع قواعدهـا وعقلانيتها. إن سياق اللعبة ومجانيتها، يضعانها خـارج مجـال السببية العاديـة. وفـى جميـع الأحـوال، يفترض عالم اللعبة مقابله. إنه بشكل ما صورة منعكسة mise en abime لهذا العالم الموجود سلفا، والذى يحمل هذه الأسماء الرهيبة (الحياة الجارية، الحياة اليومية، الواقع، إلخ)، والذى يمكنه أيضًا أن يقطع هذا "التشريع الجديد"، للعبة فى أى لحظة [١٩].

وفى المقام الثانى، وبما أن اللعبة نشاط، فهى تحتاج إلى عامـل actant، أو إلى "فاعلها". ويتسم اللاعـب نفسـه بوعـى مزدوج [٢٠]، لأنه يقبل قوانين عالم اللعب دون أن يراجع اعتباطيتها، ولكنه أيضـا لا ينسـى خاصيتها العابرة. إن الجدية بمفهومها التقليدى تتمم فى النهاية الازدواج الكامن فى العناصر الأساسية المعروفة "للعبة". إن الاستخدام المزدوج لهذا المصطلح يميز تحليلات اللعبة، مدعمـا ازدواجيـة وعـى اللاعـب، وفـى الوقـت نفسه يدعم التعارض القائم بين عالم اللعب وعالم الحيـاة اليوميـة. يعـرف اللاعب أن مايقوم به ليس "جادا" (ومستبعد من التقييم العادى للأفعال) ولكن عليه أن يأخذه مأخذ الجدّ وإلا أصبحت اللعبة مزيفة فى الحال.

فـى الأبحـاث شـبه الظاهـراتية لهويـزنجا وكـايوا، يرتبط تعريف اللعبة وفحص طريقة أدائها وصيغة وجودهـا، أى باختصـار يرتـبط السـؤال عـن الكيفية بسؤال آخر: سؤال "لماذا؟". يشكل الـبحث فـى أصـل اللعـبة وعلاقـتها بالثقافة وموقعها فى مجمل الأنشطة الإنسانية خطابًا شارحًا لـمنهج هـؤلاء المؤلفين. وحتى إذا كانت "اللعبة لامعنى لها إلا هى نفسها" (JH, P. 38)، فبتبنى وجهة نظر الأنثروبولوجيا الثقافية أو علم النفس الاجتماعى، تصبح مثل هذه الإجابات بديهيا غير كافية.

ينـبغى للعـبة أن تحـتل مكانهـا فـى الاقتصـاد العـام للحياة الإنسانية، ومع ذلك لايمكن أن تختزل إلى مجرد كونها وظيفة لنظام عقلاني. هذا على الأقل هو موقف هويزنجا الذى يَعُدُّ اللعبة منـبع الحضـارة. فهـو يـرى أن الـلعب بشـكل مـا يسـبق الـثقافة. لقـد حاول هويزنجا من خلال استعراضه للمجالات المختلفة للحضارة ومؤسساتها أن يثبت أصلها اللعبى المشترك (قانون، علم، فلسفة، شعر، فن، حتى الحرب)." فكتابه ليس دراسة عن اللعبة، ولكنه بحث عن خصوبة روح اللعب فى مجال الثقافة. وبشكل أكثر دقة، هو بحث عن تلك الروح التى تسيطر على نوع خاص من اللعب: ألعاب التسابق المقنن" (JH, P. 32). هذا مايقوله كايوا عن زميله.

أما فيما يخص كايوا، فإنه يحاول أن يتناول ظاهرة اللعب من منظور علم الاجتماع، بالإضافة إلى بعـض الجوانـب الـتى تـنـتمى إلى عِـلم الإنسان وعلم النفس. وفى منظور كايوا، تشكل الألعاب الموصـوفة والمصـنفة سـلفا سـطحًا قـابلا للملاحظة. وهى فى الواقع محكومة بواسطة بعض الغرائز القوية. وهى تلبى حاجات نابعة من الطبيعة الإنسانية ومن حياة الجماعات البشرية. الألعاب هى "تـرجمات" لاتجاهـات نفسـية ـ اجـتماعية [٢١]. هـنا فقـط، وفى هذا الإطار، يمكن "للألعاب أن تشكل بالفعل عوامل مهـمة للحضارة" [JH,P.15].

ثالثا ـ مفهوم اللعبة عند جادامار.

1 - اللعبة خيط موجه للتفسير الأنطولوجي:

نعـرض الآن لتحليـلين لمفهـوم اللعـبة قدمهما جادامار، يندرجان فى مشروع ثقافى كبير، أو يـندرجان بالأحـرى فـى إطار تعريف لصيغـــــــة وجود العمل الفنـــــى. وكل تحليل منهما يـأتى فـى سـياق مختـلف: فهـو فى كتابه "الحقيقة والمنهج" ١٩٦٠، يرد الاعتبار لوحدة العمل الفنى بمستوياته التى يحددها الوعى الجمالى. أما فى كتابه تجلى الجميل ١٩٧٤) [٢٢]، فهو يحتفظ بمفهـوم كـلى عن الفن يتخطى كلا من الفن الكلاسيكى والفن الحديث. وبرغم اختلاف سياق كلا التحليلين تظل حجج جادامار تقريبا هى هى.

لماذا اللعبة ؟ ما النوايا النظرية التى تقود الفيلسوف الألمانى إلى إقامة مثل هذا التوازى بين الفن والـلعب أى بين ظاهرتين فى الحياة الإنسانية تبدوان لأول وهلة شديدتى الاختلاف؟ إن اختياره

ليس عرضيا. فهو أولاً ينتمي إلى تراث إستطيقي طويل يسوده اسما كانط وشيلر. وهذا الأخير كان عمليا هو أول مفكر - من الناحية العملية - يعزو إلى اللعبة قوة تفسيرية، وذلك في إطار محاولته لتحديد وظيفة الفن. وفي رسائله حول التعليم الجمالي للإنسان (والتي ظهرت عام ١٧٩٤) بعد أربعة سنوات من صدور كتاب كانط "نقد ملكة الحكم"، يواجه مشكلة مشروعية الفن، وهي المشكلة التي يعيد جادامار تناولها في "تجلي الجميل". ويظهر لنا من خلال عملي شيلر وجادامار، والمنهج المتبع فيهما عدة تشابهات بينهما سواء في بلورة الموضوع (اللعبة أساس أنثروبولوجي للفن) أو في الاستنتاجات (استقلالية مجال الفن)، كما سنرى فيما بعد.

ولو تعجلنا بإحدى أطروحاتنا حول تحليل جادامار، لقلنا إننا نلاحظ أنه، إلى جانب الدوافع التاريخية، كانت لديه أسباب منهجية في اختيار مفهوم اللعبة لتفسير الفن. واللعبة في تصوره هي جزء من نظام الأدلة، وأهميتها في ذاتها قليلة. إن الطريقة التي يُبرز من خلالها جادامار نقاط التقارب بين اللعبة والفن تأخذ شكل الاكتشاف العلمي الذى يحيل بدوره إلى الحكاية الكلاسيكية الغربية (صياغة لغز والوصول إلى حله)[٢٣].

وبرغم ذلك لا يتعلق الأمر "باكتشاف" حقيقي؛ لأن الراوي يقدم لنا لغزًا، بالنسبة له، محلولا مسبقا. وعندما يشرع جادامار في البحث عن صيغة وجود العمل الفني، يعرف مسبقا سمات المفهوم الذى سيعثر عليه.

وفي كتاب الحقيقة والمنهج لجادامار، يتبين لنا على أفضل وجه أن اللعبة ليس لها سوى أهمية ثانوية في تحليل جادامار للفن. وفي هذا يكون عنوان الفصل الأول للجزء الثاني من كتاب الحقيقة والمنهج (أنطولوجيا العمل الفني ودلالته) بالغ الإيحاء: "اللعبة خطا موجها للتفسير الأنطولوجي" (VM,119)، إذ يبادر جادامار بالتصريح في العبارات الأولى لهذا الفصل بأنه يريد الحديث عن "اللعبة في إطار تجربة الفن". ويشهد مثل هذا التراوح الاصطلاحي، أيضا، على أن مشكلة العلاقة بين الفن واللعبة قد وجدت حلها سلفا منذ البداية.

ولهذا، أمكن لجادامار أن يتحدث بلا تمييز عن "اللعبة"، وفي موقع آخر عن "الخاصية اللعبية للعمل الفني"، ثم عن "لعبة الفن"، و"اللعبة التي تُنتج في الفن" أو "ألعاب الفن". وبالتالي إذا أخذنا في الحسبان النتائج النظرية لهذا الحديث لوجدنا أن الأمر ليس سيان بميل أن يريد إظهار خاصية اللعب في الفن أو أن يريد إثبات أن الفن في جوهره هو لعبة. أنحن هنا إزاء تماثل أم تطابق؟ هنا نجد لجوءا دائما للاستعارة يخترق كل المجال النظرى في تحليلات جادامار عن اللعبة (وخصوصًا في الحقيقة والمنهج). وبرغم ذلك، فإن هذه العملية والتي من شأنها أن تبلور مفاهيم وإشكاليات جديدة، لم تفتح بشكل حقيقي مسارات لعلاقة خصبة ذهنيا بين اللعبة والفن لدى المفكر الهرمينوطيقي. هنا نجد مفهومًا جنينيا للفن يهيمن على هذه الاستعارة ويخلق هوية مشوشة بين اللعبة والفن. وتسمح له هذه الهوية التقريبية بأن يغير اتجاهه بشكل خفي بين عنصري الاستعارة، وأن يعدد الملامح المميزة لمفهومه عن العمل الفني.

ويكفل مثل هذا التناول، علاوة على مزاياه المنهجية، ثلاث مزايا أخرى على الأقل نعرضها هنا بشكل مختصر:

في المقام الأول يمكن لجادامار، تحت مسوغ تحليل مفهوم اللعبة أن يؤسس تصوره للعمل الفني على قواعد أنثروبولوجية[٢٤]. فإذا كان الفن مثله مثل اللعب سمة من سمات الطبيعة الإنسانية فهو مسوغ في الحال. وعلاوة على ذلك، تكون صلاحيته كونية بما أنه يمتد إلى مجمل النوع الإنساني، ويصل بذلك إلى درجة من درجات الضرورة. إن استخدام وجهة النظر الإنسانية، الكونية، أي وجهة نظر "الإنسان"، موجود في كل حجج جادامار، كما نجده بخصوص مسألة الذات في الفن (وبالتالي في اللعب).

وفي المقام الثاني، في أعقاب "اكتشاف" القواعد الأنثروبولوجية المشتركة بين الفن واللعب، يرث الفن استقلال اللعبة عن "واقع" خارجي بالنسبة لها.. هذه الاستقلالية لمجال الفن نجد صداها في الأعمال المعروفة لشيلر وكانط.

في المقام الثالث، تفترض الهوية الباطنة بين الفن واللعب أن هناك نموذجًا مسبقًا Prototype لكل فن، مما يسمح لجادامار - من جانب - أن يتحدث بشكل شامل عن ممارسات فنية تبدو متنافرة مثل الرقص أو الموسيقى أو المسرح أو الأدب أو الفن التشكيلي، ويسمح له من جانب آخر أن يدرج الوظائف المتنوعة تاريخيا في مفهوم للفن عابر للتاريخ، وبهذا، يحفظ له كونيته وعموميته.

2 - سمات اللعبة :

(أ) تقليد متبع :

ينطوى وصف الملامح المميزة للعبة عند جادامار على أى عنصر جديد بالنسبة للمقاربات التى سبق عرضها. علاوة على أن جادامار، بخلطه التناول التأملى لشيلر مع الوصف الظاهراتى لهويزنجا وكايوا، يلتقى فى تحليلاته مع هذين التقليدين الشائعين فى تحليل اللعبة. فمن الواضح أن مفهوم اللعبة بوصفها وسيلة مفاهيمية يستخدم عنده من أجل طرح مشكلة مشروعية الفن واستقلاليته. ومن جانب آخر يبلور جادامار هذا المفهوم انطلاقا من بعض المعطيات المختارة بعناية والمسماة ظاهراتية.

و تتوافق النتائج النظرية لاختياره مع النتائج التى تميز بها التقليدان المذكوران فى وصف اللعبة. إن استقلالية اللعبة والفن تؤدى، كما هو الحال عند كانط وشيلر، إلى تساميهما Transcendalisation الضرورى. ويكون الفن (واللعبة) بالتالى مقطوع الأوصال بالسببية والغائية، وخارجًا من كل علاقة سيكولوجية واجتماعية، مكتسبًا بذلك قيمة مطلقة ومهيمنة، مساوية للقيم الأخلاقية والدينية فى الحقب السابقة. بهذه العملية، يصبح الفن أحد أهم منابع إنتاج المعنى فى المجتمع الحديث.

ومن جانب آخر يبدو أن جادامار بانطلاقه من بعض المسلمات الظاهراتية، قد أهمل مشكلة العلاقة بين الموضوع والمضمون والمنهج، لأنه "إذا كان الموضوع هنا" فإنه يمكننا أن ندركه حدسيا. ومثل هذه الطريقة فى تناول الأمر تعطى لتحليله هيئة شبه طبيعية تتعارض فى الغالب مع السمة التأملية لطريقته فى التدليل.

(ب) اللعبة : فى خدمة نقد الوعى الجمالى :

هناك نصوص جادامار التى يعالج فيها مسألة اللعبة. وهذا يعنى أن مفكرنا يصوغ أطروحاته فى مواجهة المواقف المعارضة. وهكذا، فالرأى المعاكس يتسم دائما بطابع رد الفعل الذى يوجه بشكل ما برهنته علىالوعى الجمالي. وفى إطار رفض هذا التصور لصيغة وجود الفن، نجد كل الموضوعات الكبرى لعلم الجمال عند جادامار. يتجه نقد الوعى الجمالى عند جادامار إلى نظريتين نابعتين من الفلسفة. النقطة الإستراتيجية الأولى هى منزلة الذات ودورها فى صيغة وجود العمل الفني. وهنا يضع جادامار الذات الديكارتية موضع تساؤل، والتى هى فى آن الأصل والمصير النهائى لكل معنى. هذه الذات الجوهرية - والتى هى أيضا الذات الظافرة فى عصر التنوير - تتحدد فى أساسها من خلال مجموعة مغلقة من الماهيات. مثل هذا التصور عن الذات يحدد بالضرورة مقام العمل الفني. فاللقاء مع العمل الفنى ينجز دائما بالنسبة لذات متشكلة تتصور العمل الفنى بحسبانه موضوعًا لفعلها فى المعرفة والاستمتاع، إلخ.

هناك إذن نية واضحة لإزاحة الذات وتخليصها من الطابع السيكولوجى الجوهرى الذى يهيمن على تحليل جادامار للعبة. "من المؤكد أنه يمكننا أن نميز اللعبة نفسها من سلوك من يلعب ." (VM, p.19). يبدأ جادامار بطرح مسلمة "أولوية اللعبة على وعى اللاعب" (VM. P. 122). وللوصول إلى ذلك يلجأ جادامار إلى نفس التقنية التى غالبا ما استعملها هيدجر: فعلى غرار أستاذه، يلاحظ الظواهر التى تتجلى على مستوى اللغة، ويرصد "الحقيقة" الموجودة فى اللغة. إذ ينطلق الفحص السيمانطيقى لمصطلح اللعبة لديه من استخداماتها الاستعارية ومن المقولة النحوية عن المعنى الوسيط Mediate :لا تقتضى صيغة وجود اللعبة أن تكون هناك ذات تسلك بصورة لاعبة لكى تُلعَب اللعبة. إن المعنى الحاضر للعبة: هو المعنى الوسيط. ولهذا نقول على سبيل المثال: إن شيئا ما "يُلعَب" فى المكان وفى اللحظة التى يكون فيها

شئ ما "موضوعًا للعب" أى يكون "محل رهان". (VM. P. 122)[٢٥]. فبالنسبة لجادامار وانطلاقا من إزاحة الذات "بالنسبة للغة، ليست ذات اللعب الحقيقية هى التى تقوم باللعب إلى جانب أنشطة أخرى بل هى اللعبة نفسها" (P. 122)، وانطلاقا من معناها الوسيط تظهر اللعبة فى طبيعتها الأصلية و"يمكن عَدُّها حقا نموذجًا أوليا Prototype للفن"(p.123).

(ج) نحو استقلال الفن : اللعبة بوصفها تمثيلاً ذاتيا :

وتدور النقطة الثانية المحورية فى نقد جادامار حول مفهوم التمثيل. إذ يطوره جادامار من خلال فكرته الخاصة عن المحاكاة والتى يعزو فيها للعبة وظيفة مهمة. فقد منحه مفهوم اللعبة بوصفها تمثيلاً ذاتيا (Darstellung) الفرصة لكى يؤسس استقلالية الفن وخصوصيته.

إن اللعبة المتخلصة من ذاتية اللاعبين هى فى منظور جادامار "نظام لحركة الذهاب والإياب للعبة تنتج نفسها بنفسها " (p. 122). واللعبة المدركة بهذا الشكل لاتكون متخلصة فحسب من كل غائية وقصدية وجهد[٢٦]، وإنما أيضا لم تعد تقاس على عالم يسبقها. وبالتالى، فاللعبة (والفن بالتأكيد) هى شيء مستقل ومغلق على ذاته، وبوصفها كذلك لاتقبل أى مقارنة مع الواقع، حيث تُعَدُّ مقياسًا سِريا لكل تشابه فى عملية المحاكاة (p. 130). ولم تعد مهمتها هى تمثيل شيء موجود مسبقا فى "العالم الواقعي"، ولكنها تجد غايتها فى ذاتها، فى تنفيذ حركة اللعب نفسها.

استقلالية المجال الذى يشكله اللعب تتجلى من خلال انفصاله فى الزمان والمكان: ".. . إن المجال المتاح لحركة اللعبة ليس مجرد مكان مبهم يفسح لفاعلية اللعبة، وإنما هو حقل محدد ومخصص لهذه الحركة. فاللعبة الإنسانية تقتضى ملعبها "(p. 125).

إن الاتجاهين الأساسيين فى نقد جادامار يستهدفان إزاحة ذات اللعب وتأكيد استقلالية مجال اللعبة، ولكنهما يتقاطعان فى إطار الحجة التقليدية الخاصة بمشكلة الجد واللعب. هناك بالتأكيد " علاقة جوهرية بالجد، علاقة تميز اللعب " ولكن، طبقا لجادامار، يمكننا أن نتحدث على الأقل عن مستويين لما هو جدى: مستوى عالم الأهداف أو مستوى الجد المقدس. " ففى سلوك اللعب لاتختفى ببساطة ، كل الأهداف التى تحدد الوجود النشيط والبصير تماما، لكنها توجد معلقة بصورة فريدة. إن من يلعب يعرف أن اللعبة ليست إلا لعبة لأنها موجودة فى عالم تحدده جدية الأهداف. وهو يعرف ذلك ولكنه لايفكر قط فى هذه العلاقة مع الجد" (p. 119). فى المقابل، نجد أن "اللعبة تتضمن جدية خصوصا بها"(P. 119)، جدية لاينبغى انتهاكها وإلا فسدت اللعبة.

ومثل هذا الوضع المزدوج للجدية يسمح لجادامار أن يستفيد من نظرية الوعى المزدوج للاعب، وبأن يعيد تناول موضوع الذات. فإذا كانت الذات الفاعلة للعبة هى اللعبة نفسها، فعلى اللاعب إذن أن يفقد جزئيا ذاتيته الكلية، كما يكتسب مشاهد اللعبة ـ وبالتوازى ـ أهمية كبرى، فنشاطه يصبح مكافئا لنشاط اللاعب: وفى الحالتين يتعلق الأمر هنا بالمشاركة.

وكان على جادامار ـ للتأكيد على طبيعة الفن فى أساسها المتواصل ـ أن يحتفظ بمفهوم معين للذات يدمجه فى فكره. وهكذا يبدو أن مُشاهد اللعبة فى نسق جادامار كأنه يملأ المكان الذى خلا برحيل الذات المهيمنة فى الفلسفة الغربية. ودور هذا المشاهد لايقتصر فقط على نقد العلاقة بين الذات والموضوع، ولكنه يؤدى بنا إلى الحجة الحاسمة فى التأمل العقلى للفلسفة الألمانية: أى إلى تصور اللعبة بوصفها تمثيلا ذاتيا وإلى تحولها إلى عمل فنى Oeuvre[٢٧].

وتشكل هذه المفاهيم الثلاثة (تمثيل، عمل، تحول) بالفعل مجالاً منطقيا لبناء نظرية فى الفن تقوم أساسًا على إعادة تفسير الأطروحة القديمة عن المحاكاة.

(د) نظرية المحاكاة بعد إعادة صياغتها :

تقودنا مجموعة من الخطوات المنطقية ـ نظريا ـ من مفهوم اللعبة إلى العمل الفنى بوصفه تجليًا للحقيقة. فى المقام الأول، كما رأينا من قبل، يبدأ جادامار بمسلمة هى أن "اللعبة تكتفى فعليا بأن تقدم نفسها بوصفها تمثيلا. فنمط وجودها إذن هو تمثيل للذات" (p. 126). ثم يلاحظ "أن هناك شيئًا يتم تمثيله هنا وهو على الأقل حركة اللعبة نفسها" (AB. P. 45). وفى المقام الثانى يولج

جادامـار نظـرية الـتحول فى العمل الفنى: " إن المتغير الذى من خلاله يصل اللعب الإنسانى إلى اكتماله، هو صيرروته إلى فن، وهو ما أطـلق عليه التـــحول إلى العمل الفنى" (VM. p. 128). فى الواقـع، يتسم الفكر هنا بطابع مزدوج نجده فى برهان جادامار: فمن جانب، مفهوم العمل الفنى Gebilde يضـمن وحـدة المعـنى الـذى يراد تمثيله فى لعبة الفن، كما يضمن انفصال هذا المعنى عن الفعل التمثيلى للاعبين. "اللعبة عمل، هذه الأطروحة تعنى أنه: برغم الضرورة التى تقتضى اللعب تكـون اللعـبة وحدة كلية ذات معنى، وبوصفها كذلك يمكن إعادتها ويمكنـها أن تفصح عن المعنى الخاص بها "(p.135). من جانب آخر، يصبح مفهوم التحول أو المسخ تهيئة أو تمهيدًا أنطولوجيا وأبستمولوجيا لاستعادة تصور الفن بوصفه محاكاة. يستهدف مفهوم التحول ـ إذن ـ تحديد سمات صيغة الوجود، المستقل والأعلى، لما أطلقنا عليه عملاً. إن مفهوم التحول هذا يسمح لما نسميه واقعا بـأن يحـدد نفسـه بحسبانه غير المتحول، كما يسمح للفن بأن يحدد نفسه بوصفه إلغاءً يولج هذا الواقع فى الحقيقة (p.131)[٢٨].

إن مـا هـو ممـثل فى "لعبة الفن" ليس شيئا موجودا بشكل مستقل، وبهذا تكون محاكاة الفن ـ بعـد أفلاطـون ـ ليسـت تقـليدا مـن درجـة دنيـا، بـل على العكس، إذ لا يصل الشيء إلى وجوده الحقيقـى إلا بـتحولـه فـى محاكـاة الفن. إن تصور المحاكاة بهذا المعنى يجعلها عملية انتقال من الواقـع إلى الحقيقـة. وفى النهاية نجد أن هناك عملية إضافية تندرج فى إطار مفهوم جادامار عن المحاكـاة، ألا وهـى الـتعرف anamnesis[٢٩]. ومـع مفهـوم التعرف يكمل جادامار دائرة حججه وينجز مهمة تأسيس صيغة وجود العمل الفنى على مفهوم اللعبة. إن التمثيل الفنى فى العمل الفنى هـو عـبارة عن تعرف يتميز بكونه معرفة حقيقية بالجوهر(p.133) . "ماتتعرف عليه فى لعبة الفن هو وحده الحقيقة(p.135) ". وهو ما يتم بشكل متواز مع عملية التمثيل الفنى ذاتها.

3 - المعرفة والنظام :

مـع شـلايرماخر حـدث تغيـير فـى تـاريخ الهرميـنوطيقا. فالهرميـنوطيقا التى كانت حتى هذه الـلحظة فـن التفسـير "المـادى" للنصوص المكتوبة، قد أصبحت من بعده هى النظرية العامة للفهم الإنسانى. وبالتالى، فليس المهم هو النص فى تفرده ولكن المهم هو فعل الفهم. ففى عمل جادامار لا تعد الفلسفة الهرمينوطيقية (الموجودة عنوانا تحتيا لكتاب الحقيقة والمنهج)علم جمال (نظرية فى الفـن) بالمعـنى المحـدد. إنهـا بالـتاكيد تعـزو لخـبرة الفـن دورًا كشـفيا heuristique (مـن باب الاكتشـاف) فـى كـلية الفهم الهرمينوطيقى للنص. ولكن هذه الخبرة لن يكون لها امتياز خاص، فهى واحدة من بين تجليات أخرى للخبرة الهرمينوطيقية، فى عالم يكون فيه التفسير هو العلاقة المعممة مع العالم. ففى منظور المؤول العالم يتآلف: ونحن دائما فى قلب فعل الفهم نفسه.

والفن بوصـفه مـثالا eidos لكل معرفة يصبح نموذجا مسبقا "لكينونتنا فى العالم ". وكما رأينا من قبل تذعن بنية العالم ـ فى منظور جادامار ـ لمهمة المؤول. إن الهرمينوطيقا تنطلق من مسلمة أن هـناك سـطحا هـو فـى آن معقـول ولايمكن النفاذ إليه (غير قابل للفهم). وللوصول إلى معنى هذا السـطح) ينـبغى العـثور عـلى المعقول خلف ما لايمكن النفاذ إليه. ينبغى بذل مجهود، والاستغراق فى منطق العمل ذاته، أى ينبغى التفسير.

للوهلة الأولى يبدو غريبا أن يلتزم المؤول (بالمعنى الحديث للكلمة) بمهمة أنطولوجية تتعلق بـتحديد العمـل الفـنى، أو بتعبير جادامار "صيغة وجود العمل الفنى". تتعلق الهرمينوطيقا بالمعرفة (كيـف يمكن الوصول إلى المعرفة؟ كيف يمكن الحصول على معنى؟)؛ إنها فرع من الإبستمولوجيا. وبرغم ذلك، فإن اهتمامات جادامار تنصب على الأشياء "الفهم يعنى أولا الاتفاق على الشيء". أما بمعـنى إبـراز رأى الآخر وفهمـه كمـا هـو، فهـذا يـأتى فـى مستوى ثـانوى. يظـل أول الشـروط الهرمينوطيقية إذن هو فهم الشيء، مع الوعى بأن الأمر يتعلق بالشيء نفسه[٣٠] .

هـذا الثـبات للأشـياء الـذى يقع عند أساس كل فهم، يحظى بأهمية كبيرة عند جادامار الذى يـرجع بهـذا الفهـم إلى الأطروحة الأفلاطونية عن التعرف anamnesis. كان على جادامار أن يعى مسار الفهم، فلا يترك الانتقال من عدم المعرفة إلى المعرفة غامضًا كما فعل أفلاطون. ولذا فهو يقوم إذن بوصـف هـذا المسـار تقريبًا عـلى طريقة علوم الإدراك الحديثة،[٣١] حيث نصعد من تصورات

افتراضية مقبولة حتى تَحَوُّلها إلى تصورات زائفة بواسطة تصورات جديدة من أجل إعادة بناء المعنى.

وفي حين لا ترتبط هذه الفاعلية بأى كيان أنطولوجى فى علوم الإدراك، نجدها عند جادامار ضامنة لوحدة المعنى. إن الأشياء ذاتها هى التى تنبثق مما وراء النص. وبالتالى، إذا كان هناك أى أساس أنطولوجى فى عالم نريد معرفته ، فإن المعرفة تتحول بالضرورة إلى مسار للتعلم والتعليم، كما يوضح ذلك جيدا مثال أفلاطون فى محاورة ثيتيتوس.

4- الأدب فى إطار اللعبة:

ما نتائج هذا الموقف النظرى تجاه النصوص المسماة بالنصوص الأدبية[٣٢]؟

أولاً: إن تثبيت نقطة الانطلاق من "الحقيقة" يقصر الأدب على الأدب الجيد. يختزل جادامار (مثله مثل هيدجر) كل موقف للتلقى إلى لقاء مع عمل جيد الصنع، أى مع عمل فنى قد حاز على القيمة سلفا. وهكذا، فإن المهمة المعيارية للنقد تجد نفسها مستبعدة من دائرة اختصاص المفسر.

ثانيا : إذا كان للنص دائمًا حقيقته، فإن المتلقى أو المستقبل سيكون مضطرا إلى تبنى إستراتيجية التفسير الجذرى. ففيما يبدو، ينبغى فهم هذه الحقيقة بأى ثمن. ولكن موقف الفهم لايكون أبدًا بلا مسئولية أو بلا خطر، حتى وإن اقتصرنا على المجال الفنى. والسؤال الذى يطرح نفسه هو: إلى أى مدى ينبغى للقارىء أن يحتفظ بواجب الضيافة تجاه النص (أو أى شىء مطروح للفهم)[33]؟ إلى أى مدى ينبغى أن نترك شيئا يزعج عالمنا يفرض نفسه علينا؟ باختصار، كيف يمكن أن نلقى بالنص جانبًا؟ كيف نفلت من ضغط كل من التفسير والمعنى؟ إن دلالة هذه الأسئلة تتجاوز بشكل كبير أفق فهم النصوص المنفردة. ونظرًا لعدم وجود نظرية عن القيم فى الأدب تدرك بوصفها نسقا أو بشكل أدق بوصفها نظرية التقييم الأدبى، فلن نكون قادرين أبدًا على حل هذه المعضلات.

ثالثا : من ذا الذى تقع عليه مسئولية الفهم؟ فى الجزء السابق لاحظنا أن مفهوم "المشاهد"، الذى يقترب جادامار بواسطته من موقف الذات، هو مفهوم إشكالى تمامًا. فمن جانب، (وبدون الكلام عن الهوية الافتراضية لوظيفة اللاعب والمشاهد)، ومع أطروحة جادامار للنظر إلى اللعبة (وإلى الفن بالتالى) بوصفها تمثيلا ذاتيا، يصبح حضور المشاهد أمرًا سطحيا. ومن جانب آخر، يلح جادامار برغم كل شىء على نشاط هذا المشاهد نفسه، وعلى مشاركته، التى بدونها لن يكون من الممكن افتراض صيغة الوجود الاتصالية الأساسية فى العمل الفنى.

ونحن بالفعل لانعرف الكثير عن هذا المشاهد، إذ يظل تعريفه بالسلب. أى أننا نفهم بسهولة الموقف الذى يريد هذا المشاهد تحاشيه : فالذات الديكارتية، التى هى أصل المعنى ومنتهاه، لم تعد مقبوله عند جادامار. إنه ينبذ مثل هذا التناول للعمل الفنى بوصفه تناولا يرتكز على الوعى الجمالى. ولو كان علينا أن نحدد مستوى للمفاهيم تظهر من خلاله الملامح العريضة للذات الجادامارية، فإنه بالضرورة سيكون مستوى أنثروبولوجيا. والذات لدى جادامار هى ممثل للنوع الإنسانى الذى تُعزى إليه القدرة على لعب لعبة الفن.

إذا كان الشاعر هو النموذج الأصلى للكائن الإنسانى[٣٤]، فسنكون جميعًا شعراء بدورنا، بحيث يؤدى هذا الاشتراك الجماعى فى الطبيعة الإنسانية إلى إزالة العقبات الأخيرة فى وجه فهم الأعمال الأدبية.

فى نهاية الأمر، وبكل وضوح، يظل التناول الهرمينوطيقى للأدب ماكثًا فى إطار النموذج الإرشادى للمعنى. وهذا يعنى أن نشاط الشخصيات (مؤلفين، قراء، نصوص، إلخ) الأدبية يدور فى فلك المفهوم الغامض للمعنى. وبدون الدخول فى تفاصيل السؤال الكبير عن المعنى فى الأدب، سوف نفحص بعض عناصر هذه المشكلة فى مسيرة جادامار.

من أين يأتى معنى العمل ؟ إنه لا يأتى من المؤلف ولا من مفسر العمل. على الأقل يبدو جادامار مستبعدًا إمكانية أن تكون قصدية هذين الشخصين هى المصدر الرئيسى للمعنى. فطبقا له، هذه القصدية هى التى تميز الاستخدام العادى للغة. ونحن نستعين - عند التواصل - بالكلمات كى نحقق الأهداف الاتصالية المتنوعة. ينبغى للكلام أن يمحى لصالح الأشياء التى يراد إيصالها.

ويقـارن جادامـار هذه الشفافية في الاستخدام اليومى للغة بوظيفة النقود، التى ليست لها قيمة فى ذاتها، وإنما هى مجرد ممثل لقيمة الأشياء.

فـى المقـابل، يعـزو جادامـار ـ تقريـبا عـلى طـريقة ياكوبسـن ـ لـلكلام استخدامًا شعريا تكون الاستعارة هى عملته الذهبية. "فقيمة العملة الذهبية قديمًا كانت تساوى بالضبط قيمة الشيء الذى تمثله"[٣٥]. وهذا هو وضع الكلام الشعرى والذى يجد "واقعه المطلق فى مجرد النطق به". إن مفهوم التمـثيل الذاتـى والاسـتقلال الـلذين لمحـناهما فى تحليل جادامار للعبة، هو نفس التحليل الذى نجده فى أساس تصوره للأدب.

مـن البديهى أن جادامار لم يستطع العزوف عن فحص الوسيط المشترك لكل كلام: وهو اللغة. وبـرغم إضفاء جادامار القيمة على الاستخدام الشعرى للغة، بل وتقديسه لـه، فإن نقطة الانطلاق لفحـوص جادامـار هـى الاستخدام العادى للغة. وهنا تكون استعارة النقود (أيا كانت مادتها سواء كـانت ورقـا أم ذهـبا) ذات دلالـة خصوصـا أيضًا. فالنقود بوصفها رمزًا للتبادل تحيلنا إلى مفهوم العلامـة: "فالعناصـر الـتى تبـنى الـلغة على أساسها والتى تكتسب شكلا فى الإبداع الشعرى هى علامات محضة"[٣٦]. فى نسق جادامار تحيل العلامات دائما إلى شيء آخر غيرها. هذا المستوى من الأشـياء، ومـن العناصر الإيجابية للدلالة، يوجد بشكل مستقل عن السطح الصوتى للعلامات. لقد ترتب على مفهوم العلامة ـ الذى كان موجودًا قبل سوسير ـ ضمانٌ لوحدة ما لمعنى العمل، يمكننا مـن المشـاركة فـى أفـق التفسير، أى تكويـن هوية هرمينوطيقية للعمل. ولكن جادامار ليس مناصرًا لشبح المعنى الواحد، وهو ما بين عنه تأكيده المستمر على التعدد الصوتى فى الأعمال الشعرية. إن الغمـوض المـلازم لـلأدب يـأتى، طبقا لجادامار، من كون الكلام الشعرى "يجد حقيقته المطلقة من واقعـة الـنطق بـه". فمـن شـأن العمـل الفـنى، والـذى يتمـثل فى "وحدة الصورة الصوتية والدلالة الخاصـة لكـل كـلمة"، أن يـثير مـآزق صعبة أمام الوجود الإنسانى، وهو بذلك يضع الإنسان فى حقيقـة الوجـود. وتنـبع الكـرامة الحقيقيـة للتعدد الصوتى الشعرى من كونه مرتبطا بالتعدد الذى يلازم الوجود الإنسانى فى شموله"[٣٧].

ها نحن أولاء إزاء النقطة التى تكتمل عندها الدائرة. كل الموضوعات الكبرى فى فلسفة جادامار تظهـر فى صور تحصيل الحاصل truisme . إن بداهة تعدد الوجود، والوجود الإنسانى على وجه الخصـوص، تزيد مسار فهم النصوص الأدبية وإنتاج المعنى المترتب عليه غموضًا. فإذا كانت وحدة الحقيقة التى نتعرف عليها فى لعبة الفن دائما هى هى، فإن اختلاف كل نص يضيع فى عمومية حقيقة الوجود.

رابعا ـ الجانب الآخر من النموذج الإرشادى للمعنى:

1- بين الفلسفة والأدب :

من المحتمل أن تكون هناك أسباب عديدة أدت إلى أن يؤثر الإنتاج الفلسفى لجاك لدريدا تأثيرًا كبيرًا على الأدب. وأحد هذه الأسباب بلاشك هو اختفاء الفصل بين الفلسفة والأدب، والذى نشعر بـه فـى الاتجاهين معًا. بالتأكيد لم يبدأ هذا المحو للحدود بين المجالين مع دريدا، ولكن دوافع هـذا الانفـتاح ونـتائجه تتجلى بوضوح أكثر لديه. فلنترك للفلاسفة أمر تقييم النتائج الفلسفية لهذا الفصـل، ولنكـتفِ نحـن بتسجيل النـتائج الأدبيـة لهـذه الحـركة. وبـرغم أن غزو مجال الفلسفة بموضوعات "أدبيـة"، وبطـريقةٍ للكـتابة "شعرية"، يبدو لأول وهلة أمرًا ذا أهمية كبرى[٣٨]، فإن تطور نظرية الأدب بوصفها مجالاً خاصا ـ بفضل الانعطاف اللغوى للفلسفة ـ قد فتح مجالاً تتراكم فيـه الأفكـار الجديـدة للعـلوم الإنسـانية. وهكـذا، فإن مايسمى بالتفكيك هو حركة فى آن فلسفية (مرتـبطة أساسـا باسم دريدا) ونقدية (النقد الأدبي لمدرسة يال Yale : بول دومان Paul de Man ، هارتمان Hartmann، بلوم Bloom، ميلر Miller)[٣٩].

تُسـتخدَم قـراءات دريدا للأعمال الأدبية فى كتبه المبكرة (الكتابة والاختلاف، التناثر، فى علم الكتابة (عن أرتو، باتاى، جينيه، مالارميه، روسو) قاعدة لبلورة نظرية التفكيك. وبالفعل، إن ما نسـميه التفكيك فى مجال الأدب ليس مسيرة أو منهجًا بالمعنى التقليدى، ولكنه أسلوب (mode) فـى الكـتابة، أو نمـط مـن الخطاب ينشط من خلال تفسير نصوص الآخرين. هذا التفسير لايقتصر

علي عملية فك شفرة المعنى (بل الأمر أبعد مايكون عن ذلك) أو المعانى فحسب، ولكنه يستهدف أيضًا مستوى ما ورائى meta niveau ينهل كلٌ من النص الخاضع للتحليل وخطاب الناقد شرعيتهما منه.

إن النقد الذى يوجهه هؤلاء المفكرون إلى المعنى مرتبط بطبيعته المؤقتة وبمحليته. إن هذا النقد يمكنه أن يحتج بفعالية على الأنظمة الشمولية فى الفكر (إضفاء الطابع الشمولى على المعنى عبر التفسير) ولكنه يفترضها بوصفها مسلمة، إنه يحتفظ بحالة دائمة من حرب الأنصار، ولا يمكن له أن يعرف نفسه إلا بوصفه طفيليًا(٤٠) فهو يحتاج أكثر من أى شخص، لهذا النظام الشمولى.

2- مفهوم تفكيكى غير نقدى للعبة :

من أين وباسم ماذا يتحدث المفكك؟ لأنه إذا كان يزعم أنه يكتشف أخطاء الغير، ألا يسقط فى الحال فى خطاب مهموم بالحقيقة، وبالتالي يصبح هو بدوره حائزًا للحقيقة؟ كيف يمكن لكل قول تفادى جدلية استمداده لشرعيته من ذاته auto Legitimation؟ أو هل من الممكن أن يظل خطاب المفكك خارج مجال صلاحيته الخاصة؟ للإجابة عن هذه الأسئلة المقلقة، يجب على المفكك أن يلجأ إلى أسطورة تضمن له ـ وحدها ـ شرعيته الخاصة .

غالبًا ما تصاحب صورة الحرب والقتال خطاب التفكيك، بشكل يجعلها تمثل "حكاية لإضفاء الشرعية": إن المفكك فى حالة هرب دائم، تهدده سلطة التراث ولغة الميتافيزيقا وإستراتيجية الأنظمة الشمولية للمعنى. وبالطبع لايستسلم مطلقا، إنه يقاوم قوى سلبية، وبهذه الصورة يلجأ أيضًا إلى أسلحته الخاصة مثل مفهوم "اللعبة". يظل مصطلح "اللعبة"، على خلاف مصطلحات مستخدمة إلى حد الهوس مثل (كتابة، أثر، إرجاء، إلخ)، متمتعًا بوضع ثانوى نسبيًا فى كتابات دريدا، هذا الطابع الثانوى بالتحديد هو الذى يسمح له بأن يعمل خلسة وفى مواربة. على أى حال، يظل لمفهوم اللعبة أخطاره على فكر دريدا. ولأن دريدا لايوضح مفهومه للعبة انطلاقا من تعريف له يَعُدُّه جوهرًا أو أصلا، فإنه لايسعه إلا أن يسترشد باستخدامات اللغة للمصطلح والتى تسكنها سلسلة من التعارضات الميتافيزيقية. هناك بعض إشارات لدريدا (وهى تتجاوز بالكاد حدود اللاهوت السلبى) لا تصمد إلا قليلا إزاء تراث ثقيل من الأفكار الموروثة والجاهزة. فبينما يفكك بصورة بارعة مفهوم البنية والمركز والعلامة، يتعامل مع اللعبة وكأنها مفهوم لايسبب مشكلات، وكأنه بمعنى ما يوجد خارج اللغة الميتافيزيقية.

برغم عدم دقة التحديد التقليدى ورفضه، ينبع مفهوم اللعبة بوضوح من حكاية الشرعية التى أشرنا إليها للتو بصورة القتال. هكذا يحدد دريدا ملامح مسيرته بحسبانها "مغامرة لأن هذه الإستراتيجية ليست مجرد إستراتيجية بالمعنى الذى نقوله عن إستراتيجية توجه التكتيك انطلاقا من هدف نهائى، أو من غاية أو بحسبانها موضوعًا للسيطرة والتحكم وإعادة امتلاك نهائية لحركة أو لمجال. إستراتيجية هى فى النهاية بلا غاية. يمكننا أن نسمى ذلك تكتيكا أعمى، وتيها متعينا، إذا كانت قيمة التعين empirisme لاتكتسب هى نفسها كل معناها من معارضتها للمسئولية الفلسفية. إذا كان هناك بعض التيه فى مسار تحديد الإرجاء، فإنه لايتبع خط الخطاب الفلسفى ـ المنطقى أكثر مما يتبع خط نظيره وقرينه، وهو الخطاب الإمبريقى ـ المنطقى. إن مفهوم اللعبة يبقى فيما وراء هذا التعارض. إنه يعلن، على تخوم الفلسفة وفيما وراءها، وحدة الصدفة والضرورة فى حساب بلا نهاية"(٤١).

هذه المصطلحات (صدفة، ضرورة، إستراتيجية) تحيلنا إلى خطاب الرياضيات، ولكن الطريقة التى يظهر بها مفهوم اللعبة فى كتابات دريدا لاتُظهر إلا قليلا مما هو مشترك مع نظرية اللعبة فى حد ذاتها. فهناك تناول تأملى على طريقة شيلر ينزع عن اللعبة كل خصائصها، ويختزل تعددها إلى تعميم مبهم، وضبابى. إن غاية اللعبة تكون مستبعدة على جميع المستويات، وتنغلق اللعبة على نفسها ويتم تعريفها بأنها مايكون بنيويا فى بنية ما. ها هى ذى الكلمات المفاتيح لـ"تحليل" دريدا: تبدو اللعبة فيه تجسيدا ورمزا لنمط جديد من المعرفة وشكل جديد للبنيوية. مقال دريدا فى البنية، العلامة واللعب فى خطاب العلوم الإنسانية"(٤٢)، (نجده ينطلق من تصور اللعبة على أنها وظيفة ضرورية لكل بنية). وهكذا، فاللعبة تتجدد بوصفها كلية مغلقة يعمل فيها بدائل لا نهائية داخل إطار محدود، (السابق p. 423). وبمصطلحات نظرية اللعبة، يمكن القول

● إنـه مـع عـدد محدود من القواعد لنفس اللعبة يمكن لنا أن نوّلد عددا لانهائيا من الأشواط المتفردة المختـلفة. ولكـن التشبيه ينـتهى عند هذا الحد ثم ينزلق التحليل إلى نقد المفهوم "البنيوى" للبنية والعلامة.

بـالفعل ينـتقد دريـدا، ولـه الحـق فى ذلك، الوضع المفارق لمركز البنية، وربما ينتقد أيضا وهم وجـود مدلـول نهـائى يكفـل عـودة الـلعب إلى الـدوال، وعَـدَّ هـذه الدوال شريكة فى لعبة محددة القواعـد، ومكونـة انطلاقـا مـن ثبات مؤسس ويقين باعث على الاطمئنان، يكون هو نفسه موجودًا خارج اللعبة (المرجع نفسه ص٤١٠). ولكن لجوء دريدا إلى مفهوم اللعبة غير موفق، وجعل موقفه طوباويا ومتناقضا بل وأيضا "ميتافيزيقيا".

إذا كان من الممكن تخيل عملية إرسال غير محدود للدوال[٤٣] تعالج بنيوية البنية أو أداء أنظمة العلامـات، فـإن موضـوع التصـور الـذى كان من شأنه أن يبرز هذه الخاصية يتحلل فى غمار هذه العمـلية. إن اختفاء الثبات النسبى، والذى كان يمكن انطلاقا منه أن تتكون حركة، يزيل بالفعل كـل حـدود بين الواقع واللعبة، ويلغى كل دخول إلى اللعبة. فإذا كنا أصلا موجودين دائمًا داخل اللعـبة لا يمكنـنا أبدًا أن نبدأ باللعب. اللعبة إذن بوصفها لعبة تصبح مستحيلة. يبقى أن نتساءل عما إذا كانت اللعبة المدركة بهذه الصورة تستحق عناء أن نطلق عليها لعبة.

مـن جـانب، لايوجد شىء أقدم من تصور البنية العامة للوجود والحياة والعالم على أنها لعبة. والامـتداد بحـدود اللعبة إلى الوجود الكلى من شأنه أن يجعل التمييز بين اللعب وعدم اللعب أمرًا غـير مُجْدٍ. إن عمـلية وصف رؤيـة يحيـل كـل شىء فيها إلى كيان آخر دال، حيث لاشئ فيها موجود فى حضوره البسيط أمام ذاته، هى نشاط أسطورى وكذلك ميتافيزيقى مثلها مثل أى عقيدة فى الفلسفة الغربية. ●

مـن جانب آخر ، ليس واضحًا ما إذا كنا فى هذا الخطاب بصدد نموذج جديد كلى يمكنه أن يـأتى بعد الكليات السابقة ويحل محل الأخير منها ـ وهو العلامة ـ أو إذا كان ينبغى أن نَعُدَّ كل التصور الدريدى نفسه لعبة، أى اتجاهًا تفسيريا منفردا.

ونجد هذا الالتباس نفسه الذى يسم استخدام مفهوم اللعبة، فى نهاية المقال، حيث يقدم دريدا مسلكين تفسيريين: "أحدهما يسعى إلى فك شفرة، أو يحلم بفك شفرة حقيقة أو أصل متحرر من الـلعب ومـن نظام العلامة، ويعيش كالمنفى ضرورة التفسير". والثانى، هو "الإيجاب، الفرح للعب العـالم، بـلا حقيقـة، دون أصـل، الإيجـاب المقدم إلى فعل التفسير". (السابق p. 427)[*]. هكذا تظهـر اللعـبة فـى آن بـنية "الوجـود ـ فـى ـ العالم"، والشروط العامة للمعرفة وتقترح سلوكا يتيح إمكانية الخروج منها.

3 - قراءة (قارئ) لاعب! ●

فـى مجال النقد الأدبى فى تلك الفترة، نرى تشابهات مدهشة مع هذا المفهوم الدريدى للعبة. ولاسـيما العمـل الـنقدى لـرولان بارت، حيث يتمتع هذا المفهوم فيه بوضع متميز. وبالرغم من أن بارت لاينتمى إلى الحركة التفكيكية، فقد طور خلال مسيرته إشكالية مشابهة جدا لإشكاليتهم[٤٤].

فى مقال له عام ١٩٧٥ (عن القراءة)[٤٥]، يصرح بارت بأنه ليس لديه مذهب محدد فى القراءة، فـى حـين أنـه قد رسم خلال مسيرته ملامح مذهب فى الكتابة (sil, p.37). ويبحث خلال مقاله عـن الإمكانيـة والشـروط المحتمـلة لتحـليل مـنهجى (عـلى طريقة علم اللغة وعلم السرد) للقراءة. وينطـلق بـارت رافضـا الإغـراءات البـنيوية، ليستفيد من "هذه الصعوبة فى وجود شروط مناسبة، يمكن أن يقام عليها تحليل متماسك للقراءة"، ويفترض أن عدم اللياقة المناسبـــة impertinence هذا هو أمر مرتبط جوهريا بالقراءة [p.39] . هذا حل بارتى تماما: تحويل العيب إلى ميزة، ويكون بـدوره نقطة انطلاق لبحث جديد. هذا البحث الجديد يضعنا فى مجال الرغبة حيث يشرع بارت فـى فحـص القـوى التى تشكل "ذاتيتنا". نجد إرهاصات هذه النظرية فى القراءة فى كتاب S/Z،

● [*] نعود فى مقال دريدا إلى الترجمة العربية للدكتور جابر عصفور بمجلة فصول مجلد ١١، عدد ٤ شتاء ١٩٩٣.

وتستخدم النظرية بالفعل في الكتابات الخاصة بالفترة التى اهتم فيها بـ "النص" Texte[٤٦]. أحد العناصر المهمة لهذه النظرية هو مفهوم اللعبة.

إن السؤال النظرى الخاص بالقراءة يرتبط بعملية للتقييم. و تتحدد ملامح نظام ثنائى حول التعارض القائم بين القابل للكتابة/ القابل للقراءة scriptible / lisible، وبين النص/ العمل Texte / Oeuvre . يتعلق الأمر بالتمييز بين نمطين من تنظيم الكتابة (ومقابلها نمطين فى القراءة). أحدهما - وهو ما يهمنا الآن - القابل للكتابة، أى النص، يكون طوباويا، فلا يتحقق إلا جزئيا. مثل هذا النص المثالى هو بالفعل، متعدد المعانى بصورة جذرية لايتشكل إلا انطلاقا من قراءة لها القدر نفسه من الطوباوية وتقتضى المشاركة الفعالة من القارىء، مشاركة تنحو بدورها إلى الكتابة: "النص القابل للكتابة هو نحن فى أثناء الكتابة" (S/Z p. 10).

فيم نتمثل هذه الفعالية فى القراءة؟ وبمعنى آخر: كيف يمكن إعادة كتابة النص؟ يقارن بارت نشاط القارئ بنشاط اللاعب، وبالتالى يقارن القراءة باللعبة مرات كثيرة. ويلجأ هو أيضًا إلى التعددية الدلالية للمصطلح. بالإضافة إلى قوله إن "النص نفسه يلعب (مثله، مثل جهاز به لعبة)". اللاعب يلعب بمعنيين: "يلعب فى النص (معنى متعلق باللعب)، باحثا عن ممارسة تعيد إنتاجه ولكن لكى لاتختزل هذه الممارسة إلى مجرد محاكاة سلبية داخلية (النص هو بالتحديد مايقاوم هذا الاختزال). فإن القارىء يلعب النص"[٤٧] بالمعنى الموسيقى للكلمة.

إن نظام القيم الذى يتجلى فى هذا الاستخدام لمفهوم اللعبة يبتعد بعض الشىء عن التعارضات التقليدية . عند بارت، لم يعد اللعب يتعارض مع العمل، بل إنه يصبح مرادفا للإنتاج نفسه. ففى داخل عملية الإنتاج/ الاستهلاك تحمل اللعبة كل القيم الإيجابية للنظام. فهى فعالة، حرة، مبتكرة، مباغتة، وبالتالى تقترح اللعبة قراءة نشطة وحيوية، لذا فكل منتج وكل عمل ينتج عنها ليس له سوى أهمية ثانوية. بمثل هذه العملية، يحاول بارت - الذى يتبنى مثل دريدا نفس سردية إضفاء الشرعية - أن يدافع عن نفسه ضد قوى الأنظمة الشمولية للمعنى، ضد العلم والاعتقاد Dox. لو كانت هاتان القوتان تؤثران بمنظورهما على موضوع سابق التحديد، للزم اختراع موضوع جديد يصمد لهما: وهو مايسميه بارت النص الذى لايتشكل إلا ابتداء من قراءة لاعبة. يحدد بارت قواعد هذه القراءة اللاعبة بصورة تبدو وكأنها شعرية معيارية، لأن الشكل النحوى لمثل هذه القراءة يكون فى زمن الأمر المستقبل: "ينبغى أيضا قبول شكل أخير من التحرر: وهو قراءة النص وكأنه قد سبقت قراءته (p. 19). أو "ينبغى أن تكون القراءة هى الأخرى متعددة" (p. 20). كل هذه التوصيات تصف أرضا للعب يحكمها غياب الزمان وإمكانية الرجعة. ولكى نصل إلى هذه المرحلة فى القراءة يشدد بارت على أهمية إعادة القراءة. إذ بفضل إعادة القراءة يفقد النص خطيته الزمنية (والتى تعود إلى إلزام السرد) والمنطقية: "إنها تسحبه خارج الزمان الداخلى (هذا يحدث قبل أو بعد ذاك) وتجد زمانا أسطوريا (بلا قبل ولا بعد)". (S/Z, p. 20). فى هذا الزمن الأسطورى لايوجد بداية ولا نهاية، "النص القابل للكتابة هو حاضر أبدى". (S/Z p.10) .

يسير مسار القراءة فى شبكة لها ألف مدخل، يمكن للقارىء أن يربط فيها بين الكثير من الدوال، ويمكنه أن يبتكر أنواعًا جديدة من العلاقات بين عناصر للنص كانت ممنوعة حتى هذه اللحظة بسبب منطق القراءة الأولى، وبسبب قانون الخطية السردية.

ونحن نجد هنا نوعًا من الإجابة عن مشكلة دائرة الفهم التى طرحتها الهرمينوطيقا. بما أن النص هو دائمًا قد سبق قراءته، وأن كل قراءة هى إعادة قراءة، بمعنى أن القارىء يعرف سلفا النص كله، فإن الدائرة الهرمينوطيقية الشهيرة (الأجزاء ليست قابلة للفهم إلا بمعرفة معنى الكل، ولكن معنى الكل لايمكن الولوج إليه إلا عبر معنى الأجزاء) تكون قد انتفت. الأمر هنا يتعلق بشكل آخر من المعرفة لم يعد يستهدف كلية المعنى، ولم يعد موجودًا فى النظام الخطابى (المرتبط بالزمنية). هذا الشكل من المعرفة يكون أساسًا على مستوى الرؤية: من فرط (إعادة) القراءة ننجح فى رؤية النص داخل جدول للمعانى.

وبرغم ذلك ينبغى أن نضيف أن الأمر لايتعلق هنا بوصف لوقائع (لا على مستوى الإدراك، ولا على المستوى السيكولوجى) ولكننا أمام نوع من التوصية، أى فى إطار النظام الأخلاقى. إن بارت بنظريته فى القراءة يرسم ملامح أخلاق جديدة للتفسير تستند إلى لذة النص .

• 4 - تفسير وتقييم وتأكيد :

إن لذة النص دائمًا متعددة، وهو ما يجعل المهمة النقدية، بالغة الصعوبة. إن من يريد أن يثبت أن لذة الآخر "زائفة" ينزع بسهولة المصداقية عن نفسه. القراءة لاتتضمن أخطاء بالقياس إلى قراءة كلية، موضوعية: إنها ببساطة تبحث عن لذتها فى مكان آخر. برغم سطحية هذا الرأى القديم والشائع (اعتقاد doxa : "الأذواق والألوان لاتناقش") فإنه لايحيلنا بالضرورة إلى نفى مسألة التقييم، وكذلك إلى استبعاد التنظير من مجال الأدب والفن. ولكن فقط يكون معيار جودة التفسيرات المختلفة متمثلا فى استخدام أنظمة القيم وشبكات المعنى: ولكن ليس فى فك شفرة حقيقة النص ولا فى تجميع كلية المعنى. "ليس هناك من دليل على جودة قراءة ما سوى منهجيتها وتحمل مشقتها" (S/Z, p.16).

ينبغى أن يكون واضحًا أن مهمة التفسير تتعدل هنا بشكل جذرى. ففى المنظور التقليدى (أى المعيارى) يكون الناقد (المؤول) عاجزًا بشكل ما أمام المعنى وقيمة النص. هذان الكيانان موجودان دائمًا وينحصر إذن دور الناقد فى مجرد العثور عليهما. إن عملهٍ يشبه عمل الباحث عن الذهب الذى يختار من بين المعادن المتنوعة تلك التى لها قيمة محددة سلفًا. برغم ذلك، يبين هذا التشبيه حدود مثل هذا التصور عن القيم. فأنظمة القيم لاتكون أبدًا طبيعية (فى الطبيعة قيمة الذهب لاتقل ولا تزيد عنٍ أى معدن آخر)، ولكن هناك دائما جماعة تعطى قيما للأشياء. هكذا يكون التأويل مرتبطا إرتباطا وثيقا بعملية للتقييم.

من الممكن إذن أن نضع مهمة الناقد (المؤول) فى مسار يتحدد فيه الأدب بوصفه قيمة. إن التخلى عن الشعرية المعيارية لايؤدى بالضرورة إلى تبنى موقف نسبى يلح على عدم إمكانية إخضاع وجهات النظر المختلفة لمقياس واحد، ويرفض التفكير انطلاقا من تعدد أحكام الذوق. وبالفعل لايكون الذوق سابقا (لا فى الزمان ولا فى المكان المنطقى) على الحكم الذى يشكله. إن صياغة حكم تعنى صياغة قيمة يمكن لها أن تكون مصدرًا لذاتيتنا، أو يمكن لها أن تولد هوية جماعة ما. إن مبدأ الكشف heuristique الخاص بلذة النص لايمكن له أن يحال إلى الذاتية الزائفة التى تتمثل فى "ما يعجبنى"، بما أن هدف هذا العمل (اللعب) الأدبى يتمثل بالضبط فى بلورة هذه الذاتية.

هكذا يصبح التفسير حقلاً لإنتاج القيم والمعانى. فى لذة النص لم نعد نبحث عن أساس التمييز بين الأدب الجيد والأدب الردئ (لماذا وباسم ماذا نبحث؟)، ولم نعد نبحث عن الأساسى العميق لأحكامنا الجمالية وكأنها موضوعية مستقلة عنا: "لذة النص . لاتبحث عن عذر ولا تبرير. لاتنفى أبدًا أى شىء: "سأحول نظرتى وسيكون هذا من الآن فصاعدًا نوع النفى الوحيد الذى أقوم به". (plt.P.9). هذا التأكيد النيتشوى لرغباتنا الخاصة يجعلنا نشارك فى الحركات الاجتماعية الكبرى لخلق القيم والمعانى. إن المشاركة الفعالة فى خلق العالم تمر عبر خلق عالمنا الخاص، عبر بلورة نظام فردى للقيم من خلال ترك أنفسنا لهداية مبدأ الكشف الخاص بلذة النص: لقد أصبح من غير المجدى الزعم بأن الناقد أى المؤول هو بطل الحقيقة. ينبغى أن نقبل أن هناك دائما دوافع تدفعنا فى أبحاثنا. نحن نتناول الأعمال عبر عمق ثقافتنا erudition.

من البديهى أن هذا الموقف لايمكن أن يتوافق مع الحوار بالمعنى الدقيق. عندما نترك أنفسنا للذة النص وحدها، لن نتمكن من العثور على القاعدة المشتركة، والتى توجد بشكل موضوعى ومستقل، والتى يقوم عليها الحوار. وبرغم ذلك، فإن هذا لايعنى أن لذات النص ستكون بالضرورة منفصلة. أفعال التقييم تنتمى إلى الفرد وإلى المجموع فى آن. من المشروع إذن دراسة مسارات التقاء قوى التقييم الفردية، وآثار التضخيم والإلغاء والمواجهة فى المجال المشترك المسمى الأدب. والأدب من هذا المنظور يظل قادرًا على أن يعزو إلى نفسه دورًا فى تشكيل ثقافة أو جماعة. وبرغم ذلك تقتضى هذه العملية تعاونا نشطا من جميع المشاركين: إذ إن الأدب هو دائما مشروع معد للإنجاز. حتى لو كانت هذه الأطروحات لاتستنتج مباشرة وبوضوح من كتابات بارت، فإن تناول بارت للأدب والكتابة - من خلال ممارسته الخاصة بوصفه ناقدا - يدلنا على بعض الدروب فى فحص دور الأدب فى حياتنا فى نهاية القرن العشرين.

هوامش :

(١) انظر Roy Harris: *How to play games with words. Language, sense and* Routledge and Kegan Paul, 1988,Preface xi

(2) Roland Barthes: "Introduction à l'analyse structurale des récits," In Communications 8; (1966) pp. 7-8.

(3) Gilles Deleuze, Felix Guattari : *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Minuit, 1991. p. 22.

(٤) بلاشك كوّن ديلوز وجاتاري "مفهومهما" لكي يميزا المهمة الفلسفية عن غيرها من العمليات العقلية في المنطق، والعلوم والفن. وهذا لايمنعنا من أن نستعير مسيرتهما، وأن نشدد على إدراك المفاهيم داخل الإشكاليات التي تنشأ في غمارها.

(٥) يعيب كايوا على هويزنجا أنه قد نسي ألعاب الحظ، وينتقد إيرمان كايوا لأنه يصوغ معاييره من وجهة نظر وظيفية؛ وينتقد بيكار كلا الاثنين الأولين لإهمالهما الجوانب الفردية النفسية للألعاب...إلخ.

(٦) ينبغي أن يكون بينها شيء مشترك وإلا لما كانت تسمى "ألعابا" (*Investigations*, § 66).

(7) Ludwig Wittgenstein : *Tractatus logico-philosophicus* suivi *d'Investigations philosophiques*, trad. par Pierre Klossowski, Paris, Gallimard, 1961; § 66.

(٨) على سبيل المثال، لايليق بنا أن نعيب نظرية الألعاب التي تميل (في بحثها عن إستراتيجية قصوى) إلى إلغاء عدم يقينية اللعبة، والتي هي ملمح جوهري في كل تحليل ظاهرياتي للألعاب.

(٩) انظر : R. Caillois : *Art poétique*, Paris, Gallimard 1959, et M. Beaujour : The game of poetics, In.: *Game, Play, Literature* Beacon Press, Boston, 1971 Edited by Jacques Ehrmann

(١٠) انظر: Michel Picard : *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986

(١١) بعض الأمثلة المشهورة: دفاع لوجان نابوكوف، ولعبة لآلئ الزجاج لهرمان هسه، ويانصيب بابل لبورخيس، والمقامر لدستويفسكي، إلخ.

(١٢) هذا الاهتمام قد أُوقظ، على وجه الدقة، في نهاية القرن الماضي من خلال أعمال نيتشه.

(13) Friedrich Schiller : *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier 1992. (édition bilingue, trad. par Robert Leroux).

في باقي النص يشار إليه بحرف L مع رقم الصفحة بين قوسين .

(١٤) الأكثر أهمية من بينها هي بلاشك التالية: "هذا التعبير مبرر تمامًا في استخدام اللغة التي من عادتها أن تصف بهذه الكلمة ما ليس صدفة ولا ذاتي ولا موضوعي وليس إجبارا خارجيا أو داخليا (L.p. 217) .

(15) Roger Caillois : *Les jeux et les hommes* (Le masque et le vertige Gallimard, Paris, 1967, Collection Folio/Essais

في باقي النص يشار إليه بالحروف JH ، ثم رقم الصفحة بين قوسين .

(١٦) من جهة أخرى، ننسى في الغالب أن النزعة الأمبريقية نفسها، حتى في لجوئها إلى الواقع العيني الذي لاينكر، تقوم على افتراضات لايمكن التحقق منها عينيًا.

(17) Johan Huizinga : *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu* trad. C. Sérésia Paris, Gallimard, "Les Essais", 1951, réed. 1976,.

(18) *ibid*, p.35.

(١٩) تعبير كايوا مليء بالإيحاء (أعراف تعلق القوانين العادية) ......

(٢٠) لايستطيع اللاعب بداهة أن يخترع قواعد لايتضمنها الواقع ،و من جانب آخر يصاحب اللعبة وعى بأن السلوك الحادث ليس إلا تمثيلا، مجرد محاكاة (j.H.p.4).

(٢١) ويميز من بينها أربعة : الطموح في النصر بفضل الجدارة في منافسة منظمة (agôn)، استقالة الإرادة لصلحة انتظار قلق وسلبي لنتيجة الحظ (alea)، لذة تقمص شخصية غريبة (mimicry) ، و في النهاية استكمال الدوخة (ilinx)" (jH,p.102).

(22) Hans-Georg Gadamer : *Vérité et méthode* (Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique ، (édition intégrale, revue et complétée par Pierre Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio, Paris, Seuil, 1996; *L'actualité du beau*, trad. Elfie Poulain, Paris, Alinéa, 1993.

Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio, Paris, Seuil, 1996; *L'actualité du beau*, trad. Elfie Poulain, Paris, Alinéa, 1993.

وبعد ذلك فى النص، سوف أحيل إلى هذين الكتابين مع الاختصار VM، AB وأرقام الصفحات بين قوسين .

(٢٣) حول حضور البنيات السردية فى الأنواع العلمية

Roland Barthes : *S/Z*, Seuil, Paris, 1970, "Points, .Littérature", p. 24
A.J. Greimas et E. Landowski : Les parcours du savoir, pp. 9-27. In: *Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales*, (. mêmes auteurs)
Hachette, 1979.

(٢٤) "عرض الأسس الأنثروبولوجية (لعبة، رمز، عيد) التى تقوم عليها ظاهرة الفن، لأنه انطلاقًا منها يجدر بنا أن نقوم ببلورة شرعية جديدة له". (AB, P. 44) أو "تشكل اللعبة وظيفة أساسية للحياة البشرية لدرجة أن الثقافة الإنسانية لايمكن تصورها بدون عنصر اللعب".

(٢٥) انظر أيضا : "جوهر اللعب ينعكس فى سلوك اللاعب: أن تلعب معناها دائمًا". أن يُلعب عليك". و"الفاعل الحقيقى ليس اللاعب ولكن اللعبة نفسها" (VM P.124).

(٢٦) انظر أيضًا: "....... نحن نتحدث عن لعبة الضوء، ولعبة الموجات، عن لعبة قطعة فى مجموعة بلى دوار، عن لعبة التنسيق بين الأعضاء، لعبة القوى، لعب الهاموش Moucheron ، دون أن ننسى اللعب بالكلمات. كل هذه الاستخدامات تتضمن فكرة الذهاب والإياب (الصد والرد) فى حركة لاترتبط بأى هدف تجد لنفسها فيه نهاية". (VM, P. 21).

(٢٧) الترجمات الفرنسية الكثيرة لهذا المصطلح تختار مصطلحات بالغة الاختلاف. فمترجم الطبعة الأولى من المنهج والحقيقة (١٩٧٦) يقترح كلمة شكل "figure"، ومترجم الطبعة الثانية (١٩٩٦) يفضل كلمة عمل " Oeuvre "، فى حين أن فى ترجمة "آنية الجميل" تحترم تعارض مصطلحين عند جادامار هما Werk و Gebilde، بحيث تحتفظ بكلمة Oeuvre لكلمة Werkوتستخدم تشكيلا أو تكوينا لكلمة Gebilde.

(٢٨) ينبغى أن يكون واضحًا أن مثل هذا النموذج الأنطولوجى للعالم لا يسوِّغ ضرورة الفن فقط ولكن ضرورة الهرمينوطيقا أيضًا.

(٢٩) ليس مصادفة أن جادامار اختار مصطلح أفلاطون. إن وصف صيغة وجود العمل تظهر كثيرًا من التشابهات مع العقيدة الأفلاطونية عن المعرفة، لدرجة أن نتائجها النظرية تؤثر بصورة كبيرة على فكرة مسار الفهم فى نظام جادامار.

(30) Du cercle de la compréhension, p. 80, In : *La philosophie herméneutique*, pp. 73-83 .

(31) cf. la notion d'"anticipation de la perfection" dans *Du cercle de la compréhension*, p. 79.

(٣٢) الجذور التاريخية للهرمينوطيقا تؤثر بشكل كبير على فكرة الفن عند جادامار. وبالفعل فى أعماله نجد أنفسنا بصدد عملية إضفاء الطابع النصى على العالم حيث يصبح الأدب (ولاسيما الطبيعة اللغوية) نموذجًا لكل فن. وبصورة متوازية، تتنامى أهمية القراءة وفك شفرة النص بوصفه نشاطا للمتلقى يتنامى. ولهذا السبب هناك صعوبة فى ربط مسار الفهم المقدم سلفا بمجال الفن التشكيلى أو الموسيقى.

(٣٣) التوتر القائم بين قطبى الدلالة لمصطلح "الفهم" يفتح على الأقل دربين للهرمينوطيقا: الأول ينبع من معنى " تكوين فكرة عن أسباب ، ودوافع شىء ما "، وسيكون هو درب شلايرماخر إلى جانب مفهوم "التجلى الحى" manifestation vitale. هذا المشروع قد انتقل بشكل ما إلى التفسيرات النفسية والاجتماعية للنصوص الفنية. الدرب الآخر الذى يسمى "الهرمينوطيقا الفلسفية ينطلق من عبارة "الإمساك بمعنى شىء ما".

(34) Les poètes se taisent-ils?, In : *L'actualité du beau*, Paris, Alinéa, 1993, p. 170.

(٣٥) المرجع السابق P. 165 ، وفى Création poétique et interprétation، وفى L'actualité, P. 96 ومن جهة أخرى يعزو جادامار بطريق الخطأ هذه الاستعارة إلى بول فاليرى، فى حين أنها تأتى من ستيفان مالارميه.

(36) Création Poétique et intérprètation P. 99.

(٣٧) المرجع السابق P. 99 , P. 103 .

(٣٨) بعضًا من أخطار مثل هذا المشروع قد أبرزها هنرى ميشونيك Henri Meschonnic فى كتابه : *Le signe et le poème*, (Paris, Gallimard, 1975) ، بتحليله للكتابة الدريدية والهيدجرية الذى يبين أن عملية إضفاء الشعرية التى تخضع لها "البرامج" النظرية يمكن أن تؤدى إلى الشعر الردئ (و المرجع السابق P. 423).

(٣٩) حظـى الـتفكيك مـنذ مولـده، بـنجاح هائل فى الولايات المتحدة لدرجة أنه أصبح فى الحال مؤسسيا، لقد دخـل إلى الجامعـات وإلى صـفحات كـتب مداخـل الـنظرية الأدبيـة. الكتاب الشهير الذى نشر فيه هؤلاء النقاد الخمسة سويا مقالاتهم يسمى:

Déconstruction & Criticism (New York, Continuem 1979).

(40) Miller, H The critiC as host (in : *Déconstruction et CriticiSm*) يعالج مقال ميللر هذا الاتهام

بصورة تفصيلية .

(41) Jacques Derrida : "La différance", In.: *Marges de la philosophie*, Paris, Minuit, 1972, p.7

(42) Jacques Derrida : La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines, In.: *L'écriture et la différence,* Paris, Seuil, 1967, Collection Points Essais pp. 409-428.

(٤٣) مـن جهـة أخـرى، يستند دريدا على المفهوم التقليدى للعلامة "شىء ما (حاضر) يحل محل أو يمثل شيئا آخـر (غـائب)"، وعـلى تـناول سوسـير لـلعلامة "مجمـوع لاينفصل لدالٍ ومدلول، يدمج فى نظام من التعارضات علامـات أخـرى". الـتوتر القائم بين هذين التناولين ليس بالضرورة قابلا للتوفيق. انظر على سبيل المثال: اللعب هو تمزيق الحضور وحضور عنصر هو، دائما، إشارة دالة استبدالية منقوشةٍ فى نظام الاختلافات وحركة سلسلة. اللعب، دائمًا، تفاعل الغياب والحضور، ولكن بشرط أن يتم إدراكهما إدراكا جذريا، إذ يجب التفكير فى اللعب قبل التفكير فى بديل الحضور والغياب، ويجب إدراك الوجود بوصفه حضورًا أو غيابًا يبدأ بإمكان اللعب وليس العكس. المرجع السابق P. 456.

(٤٤) مـن وجهـة نظـر فسـيولوجية يمكن بلاشك أن نبينِ تأثير بنية العلامة واللعب فى خطاب العلوم الإنسانية الـذى ألقـى فى ندوة بوسطن (التى شارك فيها بارت أيضًا). على أى حال لايمكن إنكار بعض المواقف المشتركة لهذين الكاتبين .

(45) In : *Le bruissement de la langue*, Seuil, coll. "Points, Essais", 1984. pp. 37-48. Paris,

(46) *S/Z*, Paris, Seuil, coll. "Points Essais", 1970; *Le plaisir du texte*, Paris, Seuil, coll. "Points Essais", 1973; 'De l'oeuvre au texte, In : *Le bruissement de la langue*, pp. 71-80.

(47) De l'oeuvre au texte, p. 78.